

**AÇÃO**

**AGORA, QUINZENAL**

# GAMES

## TURTLES IV

**EXPLOÇÃO DE MOVIMENTOS  
NO SUPER NES**

**CHUCK ROCK (Mega)**  
**O CAMPEÃO DAS  
BARRIGADAS**

**INDIANA JONES  
AND THE FATE OF  
ATLANTIS (PC)**

**SONIC: O TRUQUE  
DAS MIL FACES  
PARA CONSOLE  
JAPONÊS**

**DEBULHAMOS (Mega)**  
**TERMINATOR**

**CONFIRA**

**OS VENCEDORES DO CAMPEONATO**

**JUNTOU, TROCOU**  
JUNTE 4 SELOS E TROQUE  
UMA REVISTA

**BÔNUS**  
EDICÃO

# Overdose



★★★★★

6ª Fenasoft

Jogo Mais Vendido

Uma antigüidade, para uns pode ser apenas um peso de papel, mas para Indiana Jones é a chave para uma civilização perdida. E, de novo ele está lutando contra os nazistas, viajando para lugares como Creta, África, pois desta vez o segredo do oricalcum, a fonte de energia de Atlântida, está em jogo. Três modos de explorar mais de 200 locais, em imagens de 256 cores VGA, com técnicas avançadas de animação e escala de personagens, trilha sonora, e muito mais.

# Emoções de



LeChuck está de volta, e está furioso. Ele quer beber seu sangue como vingança! Derrote LeChuck e leve o Big Whoop, o lendário tesouro pirata, percorrendo locais exóticos, castelos mágicos, conhecendo pessoas estranhas. Tudo isto com imagens VGA e um som de reggae legal.



Estas criaturas têm uma compulsão suicida! Você precisará usar sua inteligência e habilidade, além de muita, muita loucura, para salvá-los nos 100 níveis de dificuldade (no nível 50 você pensará em seu próprio suicídio). Desaconselhado para casados, noivos, namorados, etc.



Finalmente um jogo que está à sua altura. Crie civilizações para durar. Descubra novas tecnologias, construa maravilhas do mundo, determine o destino de seu povo. Vá além de onde Alexandre e Napoleão jamais sonharam ir. Um jogo incomparável, onde você é apenas... Deus!



Estes são alguns dos 40 jogos que você encontra em uma das revendas autorizadas BraSoft Games

SÃO PAULO (011): Brasofware 251-1588 - Mr. Byte 531-8246 - Computer Express 533-2326 - Microplus 283-1466 - Só Software 883-6583 - Mesbla Shopping West Plaza - R2-V2 881-0653 - RIO DE JANEIRO (021): Só Software 552-9442 - Mesbla Barra Shopping - CURITIBA (041): CWM 242-1999 - PORTO ALEGRE (051): Digimer 226-4395 - BELO HORIZONTE (031): R2-V2 224-3774 - BLUMENAU (0473): Big Byte 22-6144

# ENTRE NESSA JOGADA COM

## REVISTA **AÇÃO** **GAMES**

### VOCÊ SEMPRE SAI GANHANDO!

## PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

Olha só que demais! Agora, cada revista **AÇÃO GAMES** que você comprar vem com um selo de bônus na capa. Recorte e junte quatro selos de quatro edições seguidas e cole-os no cupom abaixo. Ai é só ir até o jornaleiro e trocar o cupom por uma edição de **AÇÃO GAMES**. Você só pode fazer a troca pelas edições do mês de outubro.

Os selos de bônus vão sair ainda nas edições 18 e 19. Não perca esta super-promoção. Em outubro, você vai faturar uma **AÇÃO GAMES** grátis!

**AGORA  
QUINZENAL**

**AÇÃO** REVISTA  
**GAMES** EDITORA  
AZUL

NOME: \_\_\_\_\_ IDADE: \_\_\_\_\_

ENDEREÇO: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ CIDADE: \_\_\_\_\_ ESTADO: \_\_\_\_\_

MARCA DO SEU VIDEOGAME: \_\_\_\_\_

COLE SEUS SELOS AQUI (OBS: CUPOM E SELO XEROCADOS NÃO VALEM)

**BÔNUS**  
**1**  
EDIÇÃO 16

**BÔNUS**  
**2**  
EDIÇÃO 17

**BÔNUS**  
**3**  
EDIÇÃO 18

**BÔNUS**  
**4**  
EDIÇÃO 19

ESTE CUPOM TOTALMENTE PREENCHIDO, COM SEUS SELOS E DADOS PESSOAIS, DÁ DIREITO A TROCA POR APENAS UMA DAS EDIÇÕES (20 OU 21).

**PROMOÇÃO**  
VÁLIDA ATÉ 06/11/92  
IMPORTANTE:  
A TROCA DE CUPONS É  
VÁLIDA SOMENTE PELAS EDIÇÕES  
20 OU 21, EM BANCAS DURANTE  
O MÊS DE OUTUBRO.

**ATENÇÃO:** O PRAZO DESTA PROMOÇÃO FOI PRORROGADO DE 30/10 PARA 06/11. PORTANTO, COMECE A COLAR OS SEUS SELOS NO CUPOM DESTA EDIÇÃO (INCLUSIVE O 1º SELO - BÔNUS 1 - QUE SAIU NA CAPA DA EDIÇÃO 16.

NA  
PRÓXIMA  
EDIÇÃO,  
MAIS UM  
BÔNUS  
PARA SUA  
COLEÇÃO



## Turtles IV

As tartarugas estréiam no Super NES mais poderosas do que nunca

20



## Terminator

Chumbo grosso e muita ação neste lançamento radical para Mega

10

## Chuck Rock

O herói desengonçado que distribui barrigadas (Mega)

12



## Os vencedores do campeonato

8

### MEGA DRIVE

Splatterhouse	14
Devilish	14
Test Drive 2: The Duel	15
Dicas	16

### SUPER NES

Super Battletank	18
Krusty's Super Fun House	22
NCAA Basketball	22
Magic Sword	23
Dicas	25

### NINTENDO

Terminator 2	26
Hook	27
Dicas	27

### MASTER SYSTEM

Super Mônaco GP 2	28
Dicas	29

### GAME BOY

Universal Soldier	30
Dicas	30

### GAME GEAR

The Majors Baseball	31
Joe Montana Football	31
Acessório	31
Dicas	31

### PC

Indiana Jones and the Fate of Atlantis	32
Dicas	33

### ARCADES

Terminator 2 - Pinball	34
Captain America	35

PILOTOS

Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

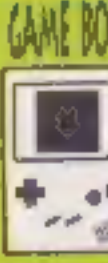
SUPER NES



NINTENDO



GAME BOY



MEGA



MASTER



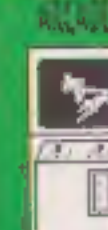
GAME GEAR



PC



ARCADES



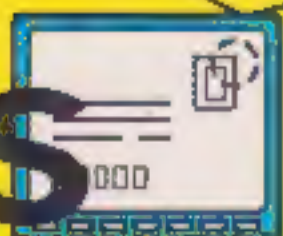
Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO REGULAR BOM CHOCANTE

<b>CARTAS</b> Os gamemaniacos dão o seu recado	5
<b>SOS</b> Nossas pilotos tiram suas dúvidas	6
<b>AÇÃO GAMES CLUBE</b> Com os classificados mais quentes	36
<b>PRÓXIMA EDIÇÃO</b> Saiba já o que vai rolar daqui a 15 dias	38

# CARTAS



**AGRADOU** Vocês realmente detonaram na última edição. A matéria sobre a Feira de Chicago deixou toda a concorrência pra trás. A matéria do Street Fighter 2 também está radical. Gosto do jeito como vocês escrevem, explicando tudo muito bem. Estão de parabéns.

DARRIS ROOS  
São Paulo, SP

Estou escrevendo apenas para dar meus parabéns pela ótima revista.

EDUARDO M. PERES  
Ribeirão Preto, SP

Ainda estamos limpando a chuva de confetes que nossos queridos leitores despejaram na redação. Foram vários telefonemas e cartas com elogios à nossa última edição. Obrigado, obrigada. Nossos esforços são para que vocês tenham uma revista cada vez melhor.

**TROCA DE CDs** Na edição 13 vocês explicaram que o CDI da Philips seria compatível com o Super NES. Eu tenho um CDI da Philips e gostaria de saber a que aconteceria se eu o acoplasse ao meu Super Famicom.

RAFAEL F. BORTOLINI  
Porto Alegre, RS

O CDI da Philips é um aparelho diferente dos Compact Disc Players que os pessoas têm em casa. Enquanto estes só servem para tocar música, o CDI tem a capacidade de "tocar" discos que armazenam jogos. Sacou a diferença? Se você juntar estes dois aparelhos, não vai acontecer nada.

**LIGADÃO** Quantas horas o Mega pode ficar ligado por dia?

ALEXANDRE ALBUQUERQUE  
Itajaí, SC

Os consoles de videogame foram desenvolvidos para durar muito tempo, mesmo que fiquem ligados o dia inteiro. Quem não aguenta ficar ligado o dia inteiro é o jogador. Videogame em excesso pode causar problemas na vista, no mínimo.

**MAGIC DRIVE** Como funciona aquele aparelho que copia cartuchos de Mega Drive para disquetes de computador? Como este disquete deve ser usado depois para que possamos jogar o que está gravado nele?

LUCIANO P. ROSAS  
São Paulo, SP

Este aparelho de que você fala é o Magic Drive, fabricado em Taiwan. Trata-se de

um acessório acoplável no Mega Drive através do bocal para os cartuchos. Ele copia os programas dos jogos em disquetes de computador. Depois de gravados, estes disquetes podem ser usados pelo próprio aparelho para fazer "passar" os games. Mas este aparelho tem um problema muito sério: ele é totalmente ilegal. Como já explicamos outras vezes, todo o tipo de pirataria ou cópia de jogos é proibida por lei no mundo inteiro (menas em Taiwan). Enquanto os direitos das empresas que produzem games forem respeitados, elas terão o retorno de seus investimentos no desenvolvimento de jogos. E, assim, poderão fazer coisas cada vez mais chocantes.

**ADAPTADOR** Qual o nome do adaptador que faz os cartuchos de Super NES entrarem no Super Famicom? Como faço para comprá-lo?

RENATO F. FRANCIOSA  
Itapira, SP

Anote aí: é o adaptador Tecnogames 2 em 1, vendido pela empresa Tecnofax. Ligue (011) 322-1471 e peça o seu pelo reembolso postal. Em julho, o preço do adaptador era de 73 mil cruzeiros.

**NINTENDO** Quando a Nintendo entrará oficialmente no Brasil? Quando será lançado o Super Game Boy nos EUA?

JOSÉ DE A. MOREIRA FILHO  
Belém, PA

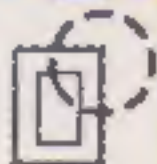
A chegada da Nintendo ao Brasil ainda não tem uma data confirmada. A Sharp, que até há algumas semanas era a empresa mais cotada para o negócio, está definitivamente fora do páreo. O que está rolando agora é que as empresas Estrela e Gradiente serão as parceiras da fabricante no país. Assim que as notícias forem oficiais, falaremos mais sobre o assunto. Quanto ao lançamento do Game Boy com tela colorida, também não há qualquer confirmação.

AÇÃO GAMES

Seção de CARTAS

Av. Nações Unidas, 5777,  
3.º andar - São Paulo, SP

05479900



## OS MAIORES ASTROS DO ROCK

### EM FOTOS ALUCINANTES!



INCLUINDO



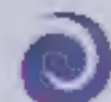
## O ROCK FALANDO SUA LÍNGUA

REVISTA

**BIZ**

**LETRAS  
TRADUZIDAS**

NAS BANCAS



EDITORA  
AZUL



UM GOSTA DE CARREGAR PEDRA,  
O OUTRO DE BATER EM SOLDADO.  
VOCÊ PRECISA LEVÁ-LOS PRA CASA.



CHEGOU O CARTUCHO DO ASTERIX PARA O MASTER SYSTEM. ELES SÃO BÁRBAROS. PARA SER MAIS PRECISO GAULESES. ELES VÊM DE MAIS DE 2000 ANOS ATRÁS PARA ACABAR COM A VIDA PACATA QUE VOCÊ ESTÁ LEVANDO. ELES SÃO ASTERIX E OBELIX, OS MAIORES HERÓIS DOS QUADRINHOS EUROPEUS. SE VOCÊ NUNCA OUVIU FALAR DELES, PERGUNTE PRO SEU PAI COMO ELES SÃO BONS DE BRIGA. SO QUE AGORA ELES PRECISAM DA SUA AJUDA PARA RESGATAR PANORAMIX, O DRUÍDA QUE PREPARA A POÇÃO MÁGICA, SEGREDO DA FORÇA FENOMENAL DOS GAULESES. PARA ISSO ELES TÊM QUE ATRAVESSAR O MUNDO DA ANTIGUIDADE COM SEUS INCRÍVEIS PERIGOS E CHEGAR A ROMA, ENFRENTANDO OS PODEROSOS SOLDADOS ROMANOS EM CASA. E VOCÊ AINDA ESCOLHE, NO INÍCIO DE CADA NOVA FASE, SE QUER SER ASTERIX OU OBELIX, MUDANDO O CENÁRIO DO JOGO. LEVE ESSES DOIS ENCROUQUEIROS PARA CASA. ELES PROMETEM NÃO SE COMPORTAR.



SEGA

Master System®

TECTOY



# O ENCONTRO

**O campeão é  
CLÁUDIO TOMÉ DOS SANTOS,  
um paulista de 16 anos.**

O maior parque de diversões da América Latina — o Playcenter, em São Paulo — ganhou uma atração muito especial nos dias 25 e 26 de julho. Foi a final do 1º Campeonato Brasileiro de Videogame, promovido pela revista AÇÃO GAMES com o apoio da locadora Progames, do Playcenter e da Varig. Depois de uma verdadeira maratona, em que os participantes provaram suas habilidades nos quatro sistemas — Super NES, Nintendo, Mega Drive e Master System — chegou-se ao grande campeão: o paulista Cláudio Tomé dos Santos, de 16 anos. Como ganhador do primeiro prêmio, ele faturou uma TV em cores de 29 polegadas e um videogame Super NES. Em segundo lugar ficou Luiz Roginaldo Fleury Curado, 15 anos, de Goiânia, e a terceira colocação foi para Marcelo Almeida Castanheira, 15 anos, de Brasília. O prêmio para o 2º e 3º lugares foi um videogame Super NES.



Os prêmios foram uma TV 29 polegadas e três Super NES

## O primeiro campeonato

Foi a primeira vez que se organizou um campeonato brasileiro de videogames. Lançado em maio, na edição do aniversário da AÇÃO GAMES, o torneio recebeu a participação de pessoas de todo o País. Na primeira etapa, os participantes enviaram cartas com seu melhor recorde para os jogos F-Zero/pista Mutu City 1, na categoria Super NES; Truxton, na categoria Mega Drive; Space Harrier, na categoria Master System; e Bart Simpson vs. Space Mutants, na categoria Nintendo. Terminado o

prazo para o envio de cartas — dia 6 de julho — os organizadores do concurso definiram os 12 finalistas.



A competição agitou o fim de semana no Playcenter

## Com torcida e tudo

Os participantes da final foram trazidos de avião para São Paulo e hospedados em hotel com todas as despesas pagas. No sábado, eles foram ao Playcenter para treinar nos quatro jogos escolhidos para a final: Super Adventure Island, Super NES; Toki Going Ape Spit, Mega; Strider, Master; e Monster in My Pocket, Nintendo. Estes jogos foram escolhidos por terem critérios de pontuação semelhantes, e seus nomes só foram divulgados no momento do treino. O palco da disputa foi montado numa área ao lado do setor de arcades do parque. Uma animada turma de torcedores, incluindo os pais, amigos e parentes dos jogadores, acompanhou a longa disputa ponto a ponto.



Os participantes jogaram em todas as videogames

## Uma verdadeira maratona

Organizados em grupos de quatro participantes, os finalistas se revezaram para jogar 15 minutos em cada videogame. Os pontos obtidos pelos jogadores nesta eliminatória foram somados, classificando Cláudio Tomé dos Santos, Luiz Curado, Renato Prado e Marcelo Castanheira.

## De virada

Na última e decisiva bateria, os quatro finalistas afiaram os dedos e jogaram mais 10 minutos em cada videogame. Era tudo ou nada, e os garotos jogaram ainda melhor que na rodada anterior. E, numa virada emocionante, Cláudio Tomé — justamente o lanterninha do grupo — arrasou nos jogos de Super NES e Nintendo, garantindo o primeiro lugar. Numa atitude digna dos bons esportistas, todos os demais participantes vibraram com a vitória de Cláudio, que daquele dia em diante passou a ser o Primeiro Campeão Brasileiro de Videogame.



## Primeiro lugar:

Cláudio Tomé dos Santos  
São Paulo, SP

16 anos

Etapa Classificatória: 1'59"50 (Super NES)

Etapa Eliminatória: 165.590

Finalíssima: 188.295

Quem pensa que Cláudio passou horas martelando o joystick para tornar-se o campeão brasileiro está muito enganado. "Jogava apenas quando tinha chance, numa locadora ou na casa de amigos", diz o campeão. Garoto esforçado, Cláudio teve pouco tempo para treinar — além de estudar, ele ainda trabalha. Mas isso não impediu que ele fizesse bonito na grande final, somando 188.295 pontos na bateria decisiva. Durante todo o tempo, Cláudio foi um jogador quieto e concentrado. Não cantou vitória antes do tempo, nem botou banca. Mostrou uma grande habilidade no manejo dos videogames e acabou recebendo o reconhecimento de todos os outros participantes, que o aplaudiram com entusiasmo. Afinal, quem consegue ser campeão com tão pouco treino só pode ser mesmo fera.

## DOS FERAS



### Segundo lugar

**Luiz Reginaldo Almeida Fleury Curado**  
Goiânia, GO  
15 anos  
Etapa Classificatória: 99.988.080 (Master)  
Etapa Eliminatória: 208.040  
Finalíssima: 183.890

Luiz tem um Mega Drive e um Super NES, mas resolveu concorrer na categoria Master System por achar o jogo mais fácil. "Depois descobri que, se você não acabar logo com o chefe da fase 9, pode ganhar um montão de pontos", ensina. Luiz foi o jogador que mais pontos fez na primeira etapa da final.



### Terceiro lugar

**Marcelo Castanheira**  
Brasília, DF  
15 anos  
Etapa Classificatória: 99.998.150 (Master)  
Etapa Eliminatória: 171.180  
Finalíssima: 168.775

Para Marcelo, o campeonato era a chance de recuperar seu videogame. Há três meses, ladrões invadiram sua casa e levaram seu Mega Drive, junto com outros aparelhos eletrônicos da família. "Emprestei o Master de um amigo e fui à luta". Participou, ganhou e levou um Super NES para casa.



Da esquerda para a direita - 1. Luciano - 2. Sóstenes - 3. José Roberto - 4. Sidney - 5. Renato - 6. Luiz Reginaldo - 7. Cláudio Aguiar - 8. Marcelo - 9. Otaviano - 10. Cláudio Tomé - 11. Sérgio

**4º Renato Carlos do Prado**  
Arujá, SP, 15 anos  
Etapa Classificatória: 1'59"47 (Super NES)  
Etapa Eliminatória: 169.820

**5º Luciano A. Fleury Curado**  
Goiânia, GO, 13 anos  
Etapa Classificatória: 99.999.420 (Master)  
Etapa Eliminatória: 181.795

**6º José Otaviano da Mota Silveira**  
Amaraji, PE, 22 anos  
Etapa Classificatória: 9.145.860 (Nintendo)  
Etapa Eliminatória: 157.635

**7º Sidnei Lima Luna**  
São Paulo, SP, 21 anos  
Etapa Classificatória: 6.534.590 (Mega Drive)  
Etapa Eliminatória: 156.155

**8º Sérgio Natário Coimbra**  
Rio de Janeiro, RJ, 15 anos (Mega Drive)  
Etapa Classificatória: 6.326.410  
Etapa Eliminatória: 148.730

**9º Sóstenes Marinho Oliveira**  
Cururu, PE, 16 anos  
Etapa Classificatória: 9.999.999 (Nintendo)  
Etapa Eliminatória: 143.550


**10º Cláudio de Souza Aguiar**  
Recife, PE, 13 anos  
Etapa Classificatória: 17.271.850 (Mega Drive)  
Etapa Eliminatória: 139.315

**11º José Roberto Araújo de Assis**  
Sta. Cruz do Capibaribe, PE, 17 anos  
Etapa Classificatória: 9.971.310 (Nintendo)  
Etapa Eliminatória: 125.915

**12º Christian Thomas Krelling**  
São Paulo, SP, 16 anos  
Etapa Classificatória: 1'59"44 (Super NES)  
Etapa Eliminatória: não participou

APOIO:

**PROGAMES**  
"O MUNDO DOS GAMES"

 **playcenter**

  
**VARIG**  
Linha de Aviação

# AÇÃO

# TERMINATOR™

Los Angeles, 2029. O SkyNet, supercomputador criado com objetivos de paz, adquire inteligência própria e deflagra uma Guerra Mundial. Esta máquina poderosa criou exterminadores com a missão de destruir por completo a raça humana. Tudo andava bem para os novos "donos do mundo". Até que John Connor decidiu enfrentar os exterminadores.

Sabendo disso, um destes robôs da morte é mandado de volta para 1984. Missão: matar a mãe de John, Sarah. Com isso, John não nasceria e não haveria resistência humana. Se você viu o primeiro filme da série, sabe a história. Se ainda não tiver assistido, corra até a locadora mais próxima e entre no clima.



Preste bem atenção nessa cara. Ele vai internizá-lo durante todo o jogo

## Defendendo o mundo

Neste superaguardado game da Virgin, você é Kyle Reese. Sua primeira missão é destruir o quartel-general dos exterminadores, o SkyNet Lab. A etapa seguinte rola em Los Angeles, ano de 1984. É na cidade dos anjos que você enfrentará os exterminadores. Mas com um pequeno detalhe...

## Armas do presente

Você não pode transportar as ultramodernas máquinas do futuro para lutar no presente. Ou seja: a sua tarefa torna-se mais

difícil ainda! Enquanto no futuro sua arma é a poderosa Smart Bomb, que detona tudo em volta, em 1984 você tem apenas uma arma de fogo convencional

## Superdesafio

Terminator tem gráficos perfeitos, com algumas imagens digitalizadas. A resposta aos comandos é bem rápida. Mas o game é superdifícil: tem apenas uma vida e nenhum Continue. Você vai pensar bastante até conseguir acabar o jogo. Mas aí é que está a graça, não é?

## Fase 1

Los Angeles destruída pelo holocausto, 2029. Sua missão é detonar o laboratório subterrâneo do inimigo e ainda se livrar de perigos que vêm por terra e pelo ar. Você precisa de bombas para destruir as paredes e principalmente para sabotar a tubulação do laboratório. E rapidez para desaparecer antes da explosão final.



Logo no início da tela pegue o primeiro item que aparecer. São 3 bombas. Espere um pouco que o item reapareça. Abasteca-se até ficar com 9 bombas



Jogue granadas na parte vermelha desse inimigo, que fica mais ou menos na altura da barriga dele. Não o deixe passar por cima de você, senão ... dança



Coloque a bomba na casa das máquinas, canto direito da tela. Tudo vai ficar vermelho e você terá 45 segundos para sumir e entrar no transportador

**TERMINATOR/Virgin**

Ação 1 Jogador  
8 mega

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Sugestão para configuração do joystick

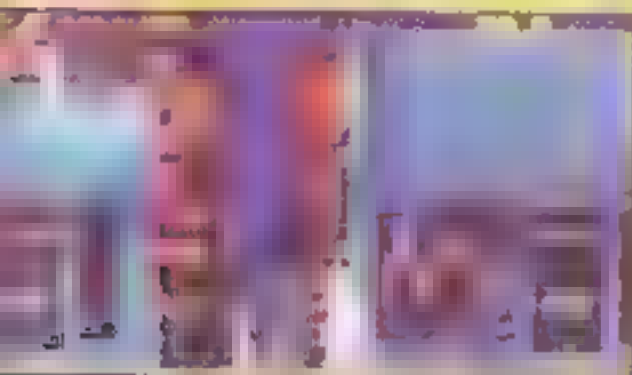
SMART BOMB  
ARMA PRINCIPAL  
PULO

## POUCAS FASES

O som também é demais e ainda inclui a música original do filme. Terminator se não é um game nota 10 porque tem apenas 4 fases. Sempre fica aquele gostinho de quero mais. Mas tudo bem. Na tela final surge uma voz cavernosa que diz "I'll be back" (Eu voltarei). É o início da contagem regressiva para Terminator 2, que sai daqui a alguns meses. Los Angeles 2029, câmbio desligo.

### Fase 2

Los Angeles, 1984. Você precisa encontrar Sarah Connor no Tech-Noir Bar antes do exterminador. Nesta caminhada, procure ir por cima para evitar alguns inimigos. Mas cuidado, os guardas pipocam na tela e não morrem.



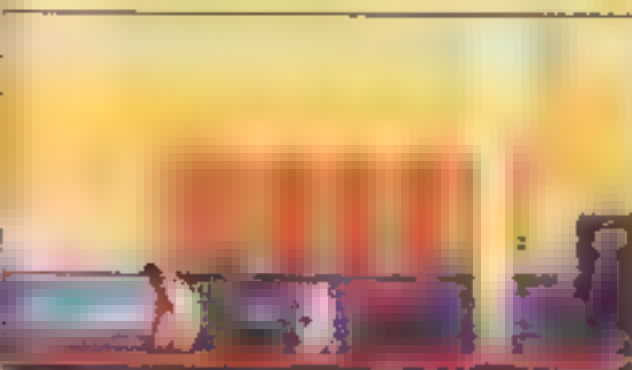
Se o seu vida estiver baixo, acerte os policiais várias vezes. Pegue o extintor para recarregar as energias e preservar sua preciosa (e única) vida.



Adivinha quem chegou? O próprio Exterminador mori. Derrube o três vezes antes de passar por ele, senão um abraço. Não se anime, ele voltará.

### Fase 3

Você está sem Sarah e, ainda por cima preso no departamento de polícia de Los Angeles. Além de localizá-la e escapar dos vários inimigos, você tem de abrir a saída desta imensa cadeia! Mas fique frio. Só um caminho a seguir.



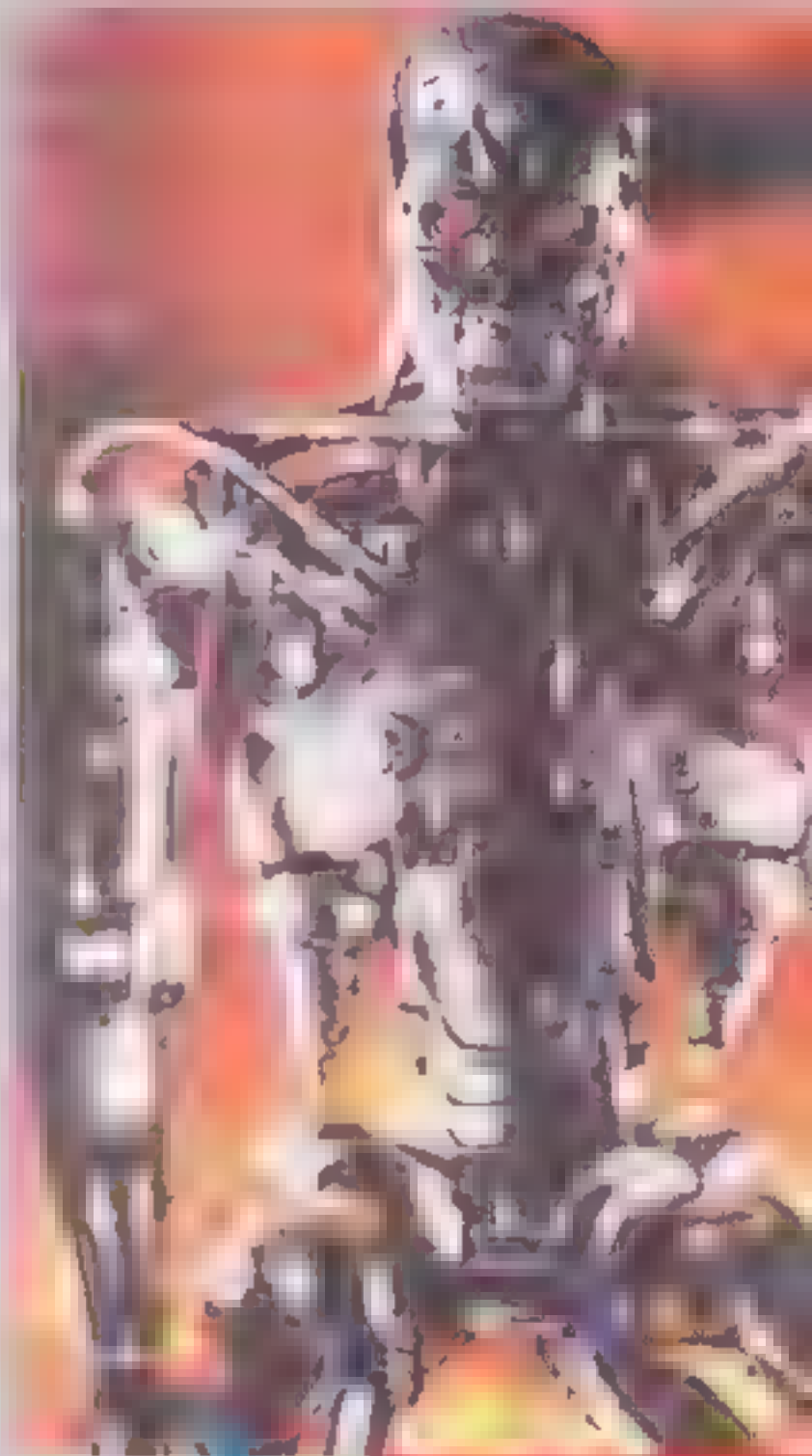
Arnold está de volta! Mas desta vez com escolta policial. O esquema é o mesmo: derrubá-lo três vezes. Mas não deixe policiais por perto, senão você será obrigado a enfrentar ambos!

### Fase 4

O cenário impressiona: uma foto destruída e abandonada. É lá sua batalha final. Só há um inimigo, mas ele vale por milhares. É o Exterminador. Ele aparece rastejando. E quando parecer que foi terminado é que começa o verdadeiro desafio. Veja a foto para sacar o que acontece.



Encaminhe o Exterminador para o canto direito da tela. Não tente polá-lo nem atirar nele. É inútil! Bem no final da tela há uma prensa, que é o destino final do temido exterminador.



I'll  
BE  
BACK

# AÇÃO

## Longa Caminhada

O gigantesco Chuck (4 20 m. de altura) percorre florestas, cavernas e até um cemitério para recuperar a sua amada. Seus inimigos são incontáveis: alienígenas pássaros, bolhas peixes elétricos, esqueletos e muito mais. Para derrotá-los, Chuck pode dar barrigadas, chutes esquisitos e ainda jogar pedras noles. Nada mal para um gorducho gigante!

## Superdesafio em 5 fases

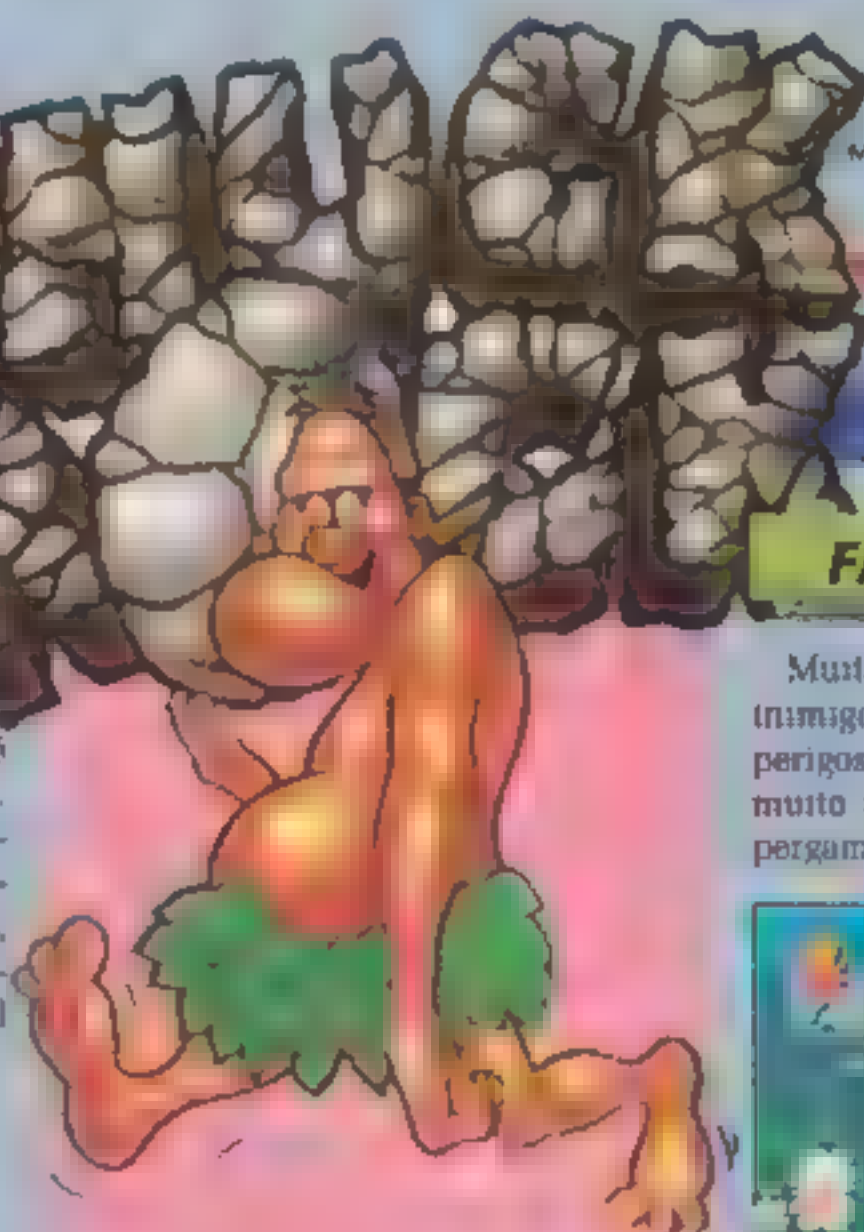
Chuck Rock é um game fantástico: gráficos maravilhosos, som arrebatador e jogabilidade desafiadora. Tudo em uma pitadinha de humor muito bem sacado. Mas é superdifícil. Você começa com 3 vidas e tem direito a apenas 1 Continue. Tudo depende das jogadas dos outros jogadores. Você pode usar a pedra para atacar os inimigos.

Existem trechos em que o jogador precisa fazer o Chuck ficar parado por um tempo para que ele possa atacar. O jogo é muito divertido e desafiador. Agora você sabe tudo sobre o jogo. Vamos jogar! Respostas aqui, para a próxima.

DÁ BARRIGADAS / JOGA PEDRAS



A = PULA  
B = PEGA PEDRAS  
C = CHUTE ALTO



## FASE 1 SELVA

Muitos obstáculos, aves traiçoeiras, inimigos desleais e até espinhos ultra-perigosos. Você encontra tudo isso e muito mais na primeira fase deste supergame.



Jogue a pedra no lado direito do jacaré para ganhar uma coroa e a plataforma de cima.



Para acabar com o invocado rinoceronte, jogue a pedra nele e volte correndo para a plataforma. Pegue o bloco novamente e repita a operação.

## FASE 2 GRUTA

Com tudo para não ficar desanimado, com os gráficos e o som maravilhosos, Chuck entrou em uma gruta e os perigos estão por toda parte. Prepare-se!



O lgre feruz assusta, não é? Livre-se dele ficando parado do lado esquerdo da plataforma dando barrigadas sem parar.

**VOCÊ GANHA UMA VIDA A CADA 100 000 PONTOS. MOLEZA, NÃO?**



## FASE 3 MAR

Por essa você não esperava! Chuck sabe nadar. Mas tome cuidado: se ele ficar muito tempo debaixo d'água, um abraço. Controle o nível de oxigênio pelo rosto que aparece no canto direito da tela. Quando ele ficar azul, vá tomar um ar.



Um dinossauro aquático? Isso mesmo. Para acabar com ele, fique dando chutes altos bem na cara do bicho. Mas cuidado para não se afogar, hein!

## FASE 4 GELEIRA

Capitão, o seu projeto Chuck é muito bom. Mas você precisa tomar cuidado para não deslizar bem nos seus inimigos. Fique ligado em uma criatura verdezinha. Ela é oval e solta espinhos. Fuja, senão você dança.



Dê uma barrigada nos chifres das mamutes. Você corre o risco de saltar para a plataforma de cima ou ser lançado para bem longe.

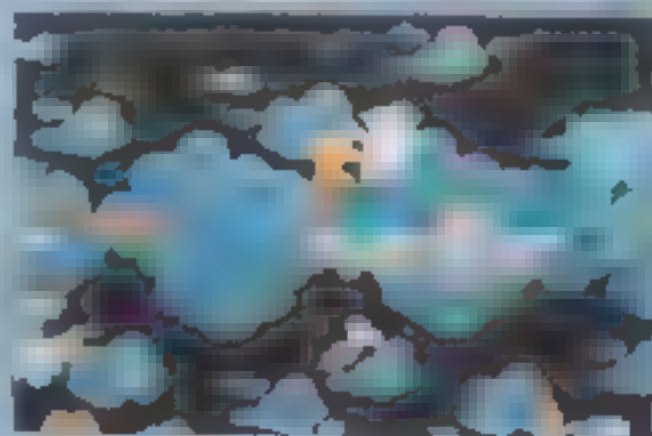


O shotão também é um mamute. Dê barrigadas nos seus chifres para acabar com a sua festa. Mas, cuidado com seus ataques letais!

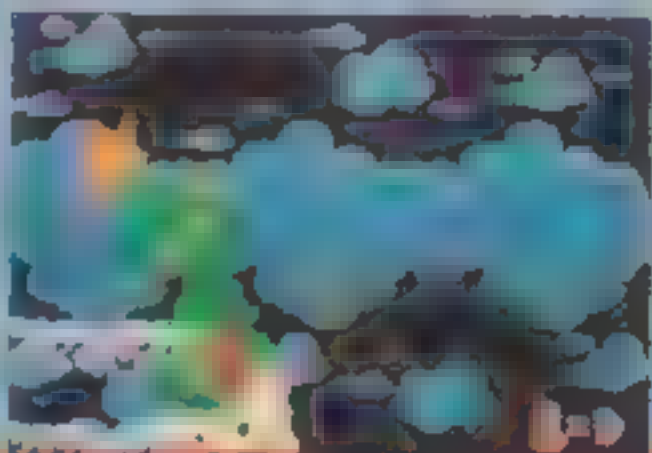
## FASE 5 CEMITERIO

Quando você estiver aqui, já estará pintado de tudo, eis que você entra nas entranhas de um dinossauro. E enfrenta

um dinossauro monstruoso que sabe até lutar boxe. É mole ou quer que acerte sua cabeça ou machuque a barriga. Seu punho voa forte e os seus chifres são as pedras. Pau na as



Essa criatura pode ser um anjo ou um diabo. Acerte a uma vez. Se for anjo, irá direto para o céu. Mas, se for diabo, você terá de acertá-lo mais uma vez.



Um dinossauro monstruoso que sabe até lutar boxe. É mole ou quer que acerte sua cabeça ou machuque a barriga. Seu punho voa forte e os seus chifres são as pedras. Pau na as



Pegue todas as pedras. Elas são úteis para atacar, mas também ideais para evitar perigos que vêm de cima.



Chuck é muito vulnerável. Portanto, não deixe escapar nenhum coração. Eles aumentam o seu life e garantem a energia do nosso herói.

MEGA



# ACÇÃO/PINBALL/SIMULADOR

## SPLATTERHOUSE 2

Quem curte um terrorzinho vai se amarrar neste game. Caveiras de todos os tamanhos e cenários macabros garantem a diversão. São oito fases curtas nas quais você deve procurar itens especiais que ajudam, e muito, a destruir os inimigos. Em cada fase rola um item do ramo disfarçado nos brumos do rifle poderoso escondido embaixo de um alce.

Os chefes não são moleza! Geralmente você tem de acabar com mais que um subchefe até chegar ao grande chefe da fase. E existem surpresas no game todo, de um mago que joga poções incandescentes para destruí-lo a fantasmas que não o atingem (apenas invertem os comandos do Directional).

### Detalhes

A história é previsível: uma menina foi raptada e você foi incumbido de resgatá-la. O que prende a atenção no game são os detalhes. Fique ligado nos efeitos visuais supercriativos e no humor um tanto duvidoso do jogo.

Splatterhouse 2 é uma versão melhorada do jogo para PC Engine lançado em 1988. Nesta versão para Mega os gráficos são melhores e há

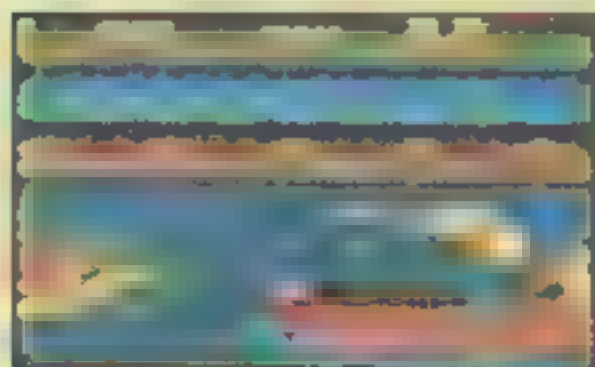
**VOCE ACREDITA EM MORTOS VIVOS? TOME CUIDADO COM AS MUMIAS DA FASE 5. PARA ACABAR COM ELAS, VOCE PRECISA ACEITA-LAS TRES VEZES.**

**O BELO PRECIPICIO DA FASE 7 PARECE IMPOSSIVEL. NADE? FIQUE FRIO. BASTA DECORAR A SEQUENCIA EM QUE OS INIMIGOS PINTAM.**

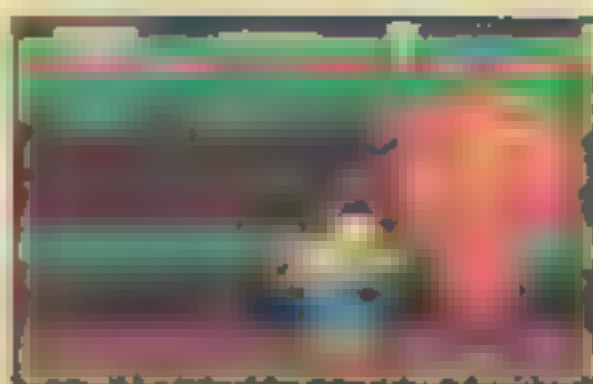
**Na fase 4 pegue o ramo que está suspenso no ar. Ele se desmonta em três partes e você pode pintá-las depois.**



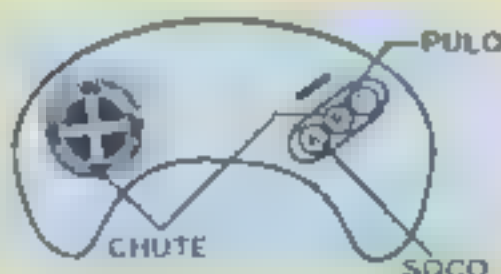
**Na fase 5, bem embaixo do primeiro alce, existe um rifle. Coloque o Directional para cima para pegá-lo. Ele é superimportante.**



**Para se livrar do polvo da última fase, só que as espinhas que ele joga. Pegue-as do chão e jogue-as de volta.**



**Para acabar com o último chefe, dê socos nas cabeças e voadoras na criatura gigantesca. Quando ela diminuir, vá para cima e seja rápido, muito rápido.**



Antes de mais nada. Splatterhouse 2 é um game diferente. Mais pinball com ação e um pouco de estratégia. E exige um mínimo do joystick. Desta vez surge um game muito interessante, legal e divertido.

São cinco telas, nas quais você tem de controlar uma personagem com dois bastões. Quando joga sozinho, o único bastão que pode controlar é o de cima. Se resolver encostar a mão com um amigo, o primeiro controla o bastão de cima e o segundo o de baixo. Vá com cuidado. É superlegal jogar sozinho para ser o mais rápido possível.

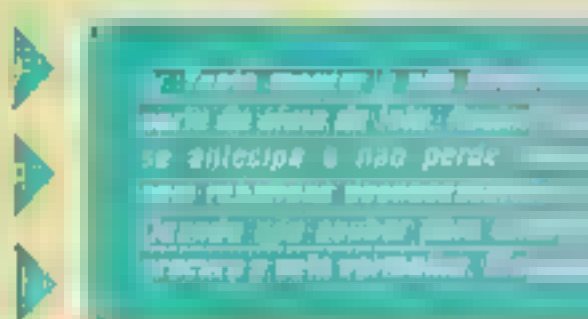
### Tempo e rapidez

A grande sacada do jogo é a rapidez, pois seu tempo é limitado. Não adianta nada ficar pensando o que pinta na tela, custaria preciosos segundos. Então, para se dar bem em 12 segundos e não se preocupar com o tempo, tente ir direto atrás dos inimigos.

Para facilitar a sua tarefa, há um menu de opções. Nele, você pode escolher em que velocidade quer jogar e se quer jogar com bolinhas. Então, não se esqueça de marcar! Reforce o seu atestado de ver.

## AS FASES

- 1 GRAVE YARD
- 2 CLOCK TOWER
- 3 WATERFALLS
- 4 AIR PASSAGE
- 5 SEA SIDE



AUMENTA A VELOCIDADE DA BOLINHA



MOVIMENTA OS BASTÕES

BASTÕES VERTICAIS

## TEST DRIVE 2: THE DUEL

Depois de fazer a cabeça da maçada fanática por computadores chegou a vez de Test Drive 2: The Duel detonar no console da Sega. O game é perfeito para fazer na tela tudo aquilo que você gostaria de fazer nas ruas mas não tem nem coragem nem habilidade para executar.

São três pistas e três carros diferentes para você escolher. O carro preto é a Lamborghini Diablo, o vermelho, uma maravilha, a Ferrari F-40 e o branco, um Porsche 959. Todas as pistas apresentam dificuldades semelhantes. Para começar, escolha o câmbio automático "novato" e a pista do meio.

### Painéis reais

Se você for bom observador, vai sacar que os painéis de cada carro são diferentes. E que eles são imitações quase perfeitas dos painéis originais. Então, quando você for comprar uma dessas máquinas, já saberá como é o painel Legal né.

### Amarelinhos na pista?

Você compete com o computador ou contra o relógio. As adversidades vão além de tartarugas motorizadas andando na sua frente. A polícia também está lá. Prontinha para dar uma de DSV e detonar nas multas.

A novidade do Test Drive 2 é a visão que você tem da pista. De para se sentir rodando em qualquer estrada. Desde que não seja brasileira, porque os buracos não ajudam.



O Diablo é o melhor carro. Tem maior estabilidade e maior velocidade final. Seu arranque não é o melhor, mas no geral ainda é a melhor opção.



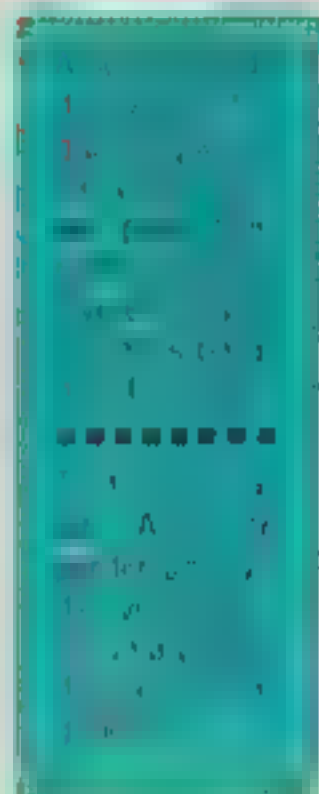
Quando você sacar que vai bater não se intimide. Seta de pista para desviar de todo mundo. Mas cuidado para não bater nas árvores, O.K.?



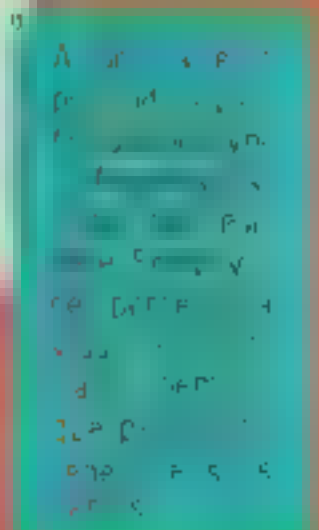
Ao completar o percurso, você será obrigado a parar para saber o seu desempenho. Breque forte, senão você dança e perde um tempo.

### DEVILISH/Saga's Creation

2 Jogadores



MEGA



Teste de som - 2 -  
possibilidade de escolha  
seguinte na tela de opção  
os botões A, B e C e aperte S  
palavra Test aparecerá na  
inferior esquerda. Daí  
Direcional para selecionar  
e o botão A para ativar. Se  
quiser sair da tela, basta a

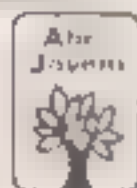
# ORIENTE-SE NO MANGÁ

O JEITO JAPONÊS DE FAZER QUADRINHOS.



972 KAZUYA KUDO RYOKO HIGASHIMOTO/SHOGAKUEN INC.

Nas bancas



Pouco texto. Visual radical. Você lê e entende no ato. Criativo. Agressivo. Diferente. Pegue o rumo do Oriente com Mangá. O quadrinho pra ler de um fôlego só e ficar fissurado.

## Estréia da série:

Com poderes paranormais, uma garota torna-se o centro de uma conspiração, e pode virar uma arma atômica de dominação mundial.

## MAI A GAROTA SENSITIVA

- SÉRIE EM 8 EDIÇÕES QUINZENAIS
- 144 PAGINAS • FORMATO ORIGINAL
- PRETO E BRANCO

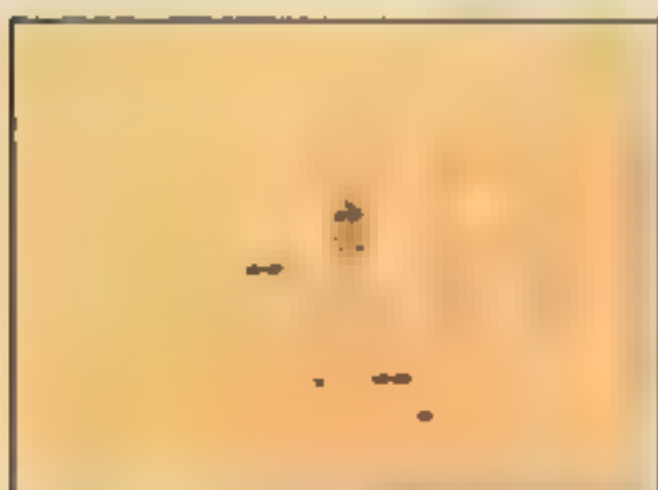
# AÇÃO

## SUPER BATTLETANK

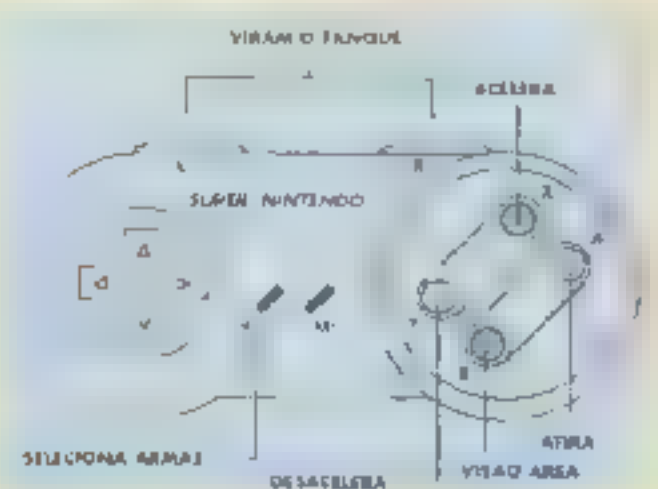
Se você quer ser o melhor jogador de Super Battle Tank, precisa conhecer o M1A1. Este tanque é o mais poderoso e rápido da atualidade. Com sua velocidade de 72 km/h, ele pode superar qualquer outro tanque. Além disso, possui uma armadura invulnérvel e uma poderosa arma laser. Tudo isso faz do M1A1 o tanque mais temido do mundo.

### Trabalhando por quatro

Apesar de o M1A1 não estar sozinho, ele trabalha em equipe. Cada jogador assume uma função: motorista, atirador e carregador. Assim, será possível fazer todos os bolões do seu jogo com a máxima eficiência e rapidez. Mesmo com a dificuldade de controlar quatro jogadores, a vitória é sempre ao lado de quem sabe jogar.



Use a visão aérea para descobrir-se de um ponto a outro. Chegando perto do alvo, mude para a visão da cabine.

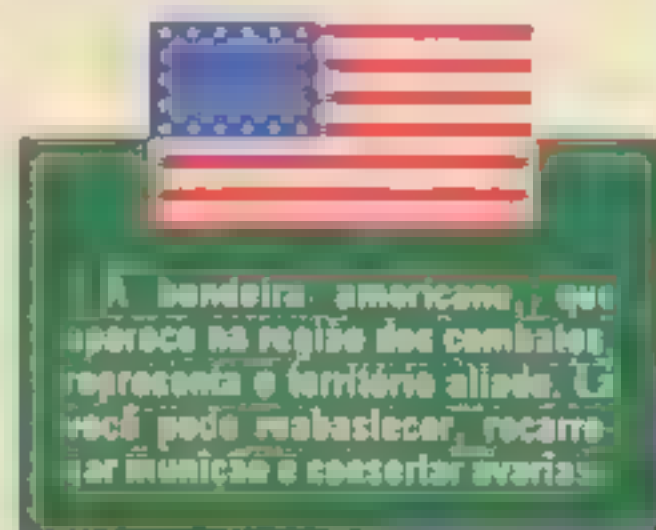


### As missões

Cada jogo de Super Battle Tank corresponde a uma missão. O jogador deve completar a missão para avançar. As missões são desafiadoras e exigem estratégia e habilidade. Cada missão tem um objetivo específico, como derrotar um determinado número de inimigos ou alcançar um ponto específico no mapa.



Sair vivo é o único jeito de terminar uma missão. Se você falhar três vezes, volta para o começo.



A bandeira americana, que aparece na região dos combates, representa o território aliado. Lá você pode reabastecer, recarregar munição e consertar avarias.

### FICHA TÉCNICA DO M1A1



País de origem — Inglaterra

Peso — 53 toneladas

Velocidade — Em estrada, atinge até 72 km/h. No deserto, é capaz de locomover-se a 55 km/h, em média. Com isso, o M1A1 é considerado o tanque mais rápido da atualidade.

Motor — Seu motor é uma turbina parecida com a dos helicópteros, fabricada pela empresa americana Avco Lycoming. Utiliza como combustível uma mistura de gasolina, querosene e diesel.

Autonomia — À velocidade máxima de 72 km/h, o M1A1 é capaz de andar 450 quilômetros sem necessidade de reabastecer.

Aceleração — De 0 a 32 km/h em 6 segundos. É uma aceleração considerada excelente para um veículo de seu porte.

Armamentos — Em sua configuração mais comum, o tanque carrega uma metralhadora 7,62 mm, uma 50 polegada e um canhão 105 mm. O veículo também é equipado com um gerador de fumaça (para camuflagem) e um sistema laser de guia de mísseis.

Principal concorrente — É o tanque de fabricação soviética T-62. Sua velocidade máxima em estrada é de 45 km/h. Carrega duas metralhadoras (7,62 e 12,7 mm) e um canhão 115 mm. Seu motor é do tipo V 12, movido a diesel.

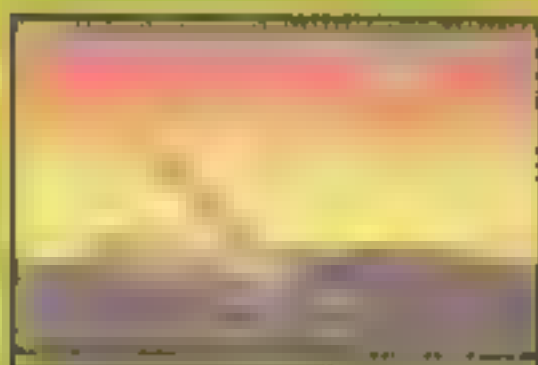
Curiosidade — O M1A1 é um tanque projetado para resistir até aos efeitos de um ataque de mísseis nucleares — desde que ele não caia diretamente em cima do tanque, bem escondido. Por isso, a espessura e composição metálica de suas paredes é um segredo de estado. Especula-se que ela seja ainda maior que 17,2 mm — a espessura utilizada no T-62. Isso equivale à grossura da parede de uma casa.



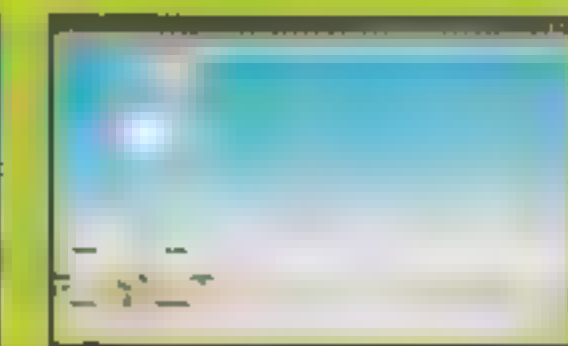
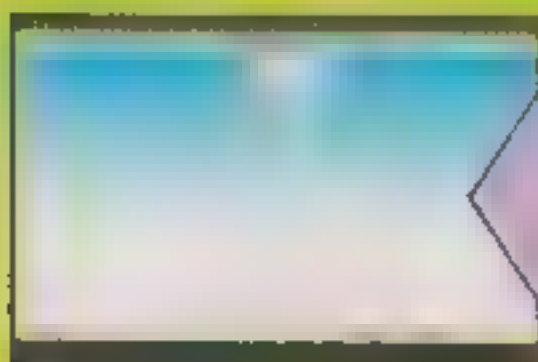
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO



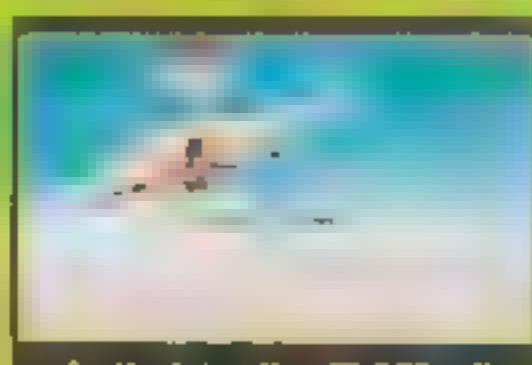
**Tanques** — Quando estão bem próximos, use a metralhadora. Se estiverem a longa distância, ataque com o canhão ou mísseis guiados a laser. Comprove mais a olho dele do que desperdiçar munição parada.



**Lança-mísseis** — São os aéreos mais fáceis, pois não se mexem. Você pode chegar bem perto e atirar com a metralhadora, ou poucos tiros certe ros de canhão.



**Tropa** — É o alvo mais difícil, pois dispara uma salva de tiros em todas as direções. A melhor estratégia é camuflar-se e atirar rapidamente com o canhão mirando exatamente os focos de disparo da tropa inimiga.



**Helicóptero** — Geralmente aproxima-se bastante do seu tanque. A melhor arma é a metralhadora, já que você pode atirar bem para cima com ela.

**Minas** — O melhor é evitar os campos minados. Mas quando não der jeito, ande em baixa velocidade e destrua as minas com a metralhadora.

## Armas

Acostume-se a identificar as armas pelo tipo do desenho de sua mira. Isso evita que você desvie os olhos para o painel do tanque.

**Metralhadora** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Canhão** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Mísseis guiados a laser** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Canhão 120 mm** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Mísseis guiados a laser** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Canhão 120 mm** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Mísseis guiados a laser** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Canhão 120 mm** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Mísseis guiados a laser** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Canhão 120 mm** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Mísseis guiados a laser** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Canhão 120 mm** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

**Mísseis guiados a laser** — A mira é formada por uma linha horizontal com pontos de mira.

SUPER NES







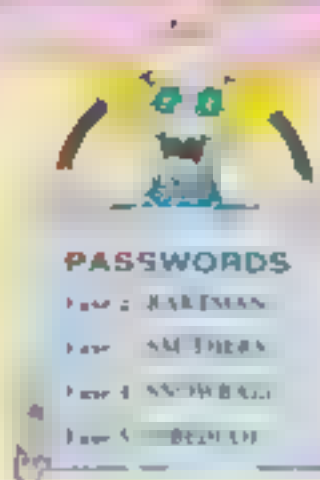
# ESTRATÉGIA/ESPORTE/AÇÃO

## MEGA DRIVE FUN HOUSE

O jogo dos ratos e muros fundidos que tem intrigado os jogadores de Mega Drive também está disponível para o Super NES. São poucas as diferenças entre as duas versões: localização do marcador de pontos, a música (um pouco melhor no Super NES) e a sensibilidade do palhaço às quedas, que no Super NES é um pouco maior. Ah, claro, as passwords também são outras.

### 60 Salas

O jogo tem cinco fases, que totalizam 60 salas. Em cada sala há um determinado número de ratinhos que você precisa conduzir para as armadilhas. Usando assim a Fun House de Krusty da invasão de roedores. A primeira coisa que você deve fazer ao entrar numa sala nova é localizar a armadilha. Depois veja onde estão os ratos para então montar os esquemas e leva-los à armadilha.

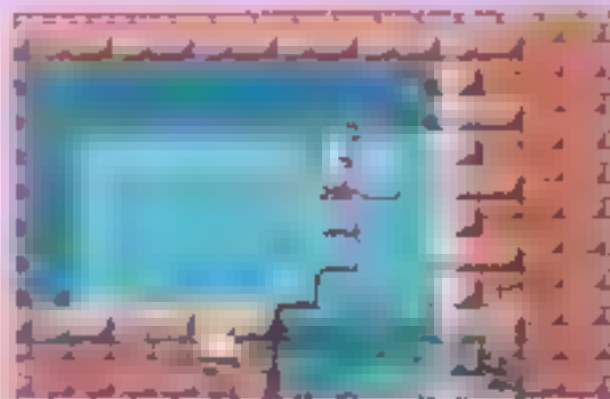


## ALGUMAS MANHAS PARA AJUDAR VOCE



### FASE 2 - PORTA 3

Não se preocupe em achar o último bloco para construir a escada. Seja rápido e conduza os ratos por leveas.



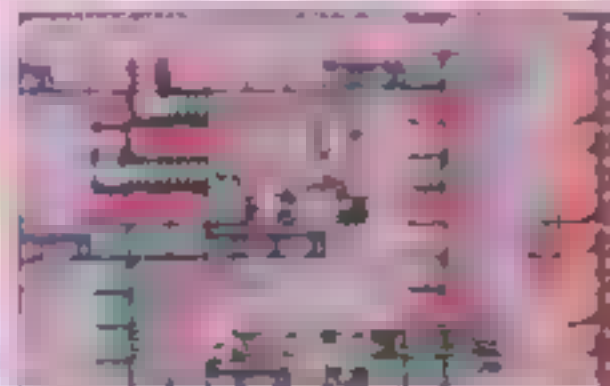
### FASE 3 - PORTA 2

A caixa mágica lhe dá acesso à fase de bônus. É você precisa passar por ela para pegar a estrelinha e conseguir fechar a porta.



### FASE 3 - PORTA 8

Pegue o ventilador no canto direito e trate de colocá-lo bem ao lado da porta. Os ratinhos vão subir.



### FASE 3 - PORTA 6

Use o bloco para fazer escada e o ventilador para inverter o caminho dos ratos. O ventilador ideal fica do lado esquerdo da tela.

## NCAA BASKETBALL

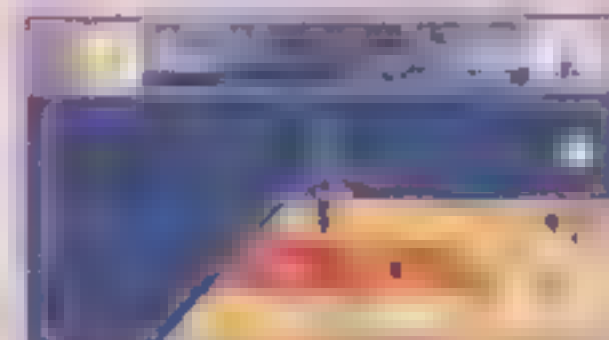
Este poderia ser apenas mais um jogo que simula o campeonato americano de basquete. Mas NCAA Basketball tem um detalhe interessante: a visão da quadra é superdinâmica. A imagem faz mil malaburismos: afasta, aproxima, roda, dá close... enfim, movimenta-se a tempo todo. Estes efeitos devem ter consumido tanta memória que não sobrou espaço para colocar a galera dos arquibancados. Restou apenas o ruído de palmas e gritos da torcida pra criar o clima de competição.

### Times

Quando sozinho ou contra um segundo participante, você pode escolher qualquer time das quatro divisões principais do campeonato: Pacífico, Atlântico, Meio-Oeste ou Central. Os nomes dos times e jogadores são fictícios, mas muito parecidos com os reais.



A seta indica seu jogador mais próximo da bola (quando no domínio adversário).



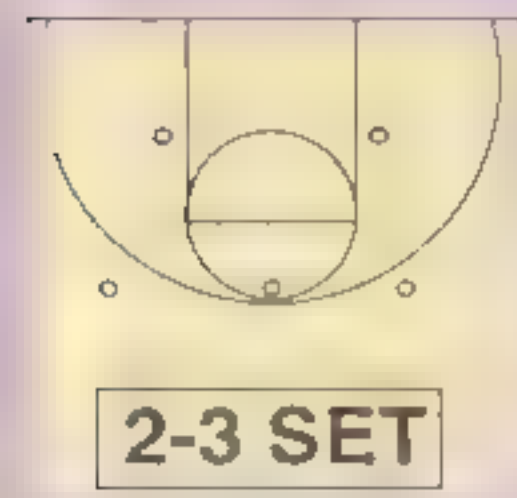
Os símbolos acima dos outros jogadores do seu time indicam quais estão em condições de receber a bola.



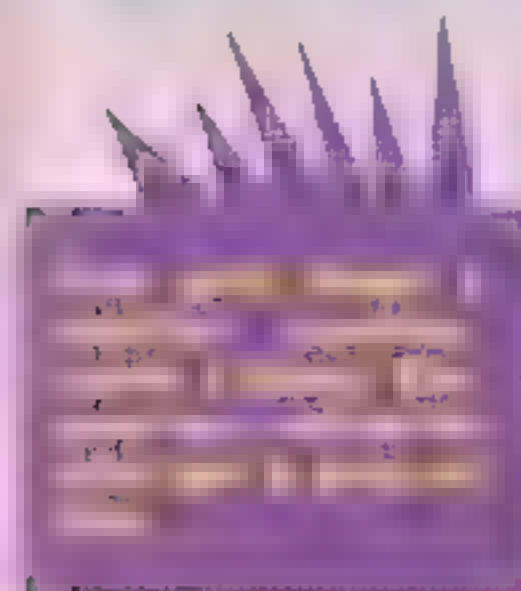
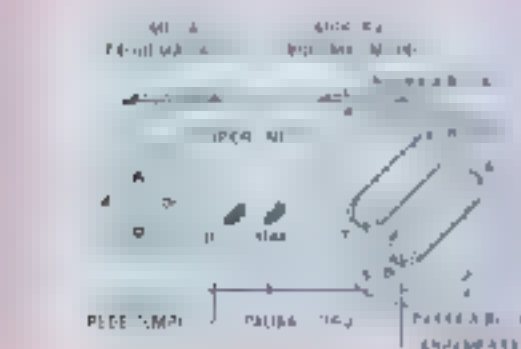
## Esquemas Táticos

Você tem sete opções de esquemas táticos de ataque e sete de defesa. Pode-se trocá-los a qualquer momento da partida bastando apertar o L. Os esquemas aparecem no canto da tela que mostra o símbolo de seu time.

Para o ataque, experimente o 2-3-Set ou o 1-4-Set: os jogadores de ataque ficam bem os ponteiros, facilitando os lançamentos. Para defesa, tente os esquemas 2-3 ou 1-2-2: nestas jogadoras o jogador próximo ao meio-ponto sendo mais eficiente em barrar ataques inimigos.



E dessa forma que aparecem os esquemas táticos. Os jogadores perto do garrafão são os da defesa, e os demais, do ataque.



## MAGIC SWORD

Mais um jogo de arcade que a Capcom transporta com perfeição para o videogame, com a única diferença de que, nesta versão, não dá pra jogar em dupla. Comandando um guerreiro medieval, sua missão é escalar uma sinistra torre com mais de cinquenta salas e destruir o chefe Evil Black Orb.

### Itens

A grande maioria dos itens do jogo é encontrada no interior de baús. Alguns baús estão escondidos, e você vai ter de fuçar para encontrá-los. E fique ligado: deuses também podem sair surpresas desagradáveis.

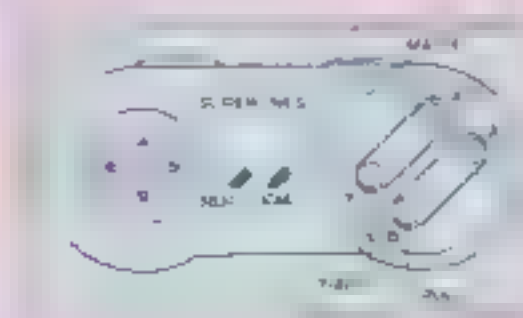


Olhe um baú escondido na primeira fase. Você o encontra com golpes de espada no ar.

MOEDA	pontos
CORAÇÃO	energia
ESCUDO	proteção
CHAVE	abre portas
ESPADA	mais poder

### Energias e Vidas

O jogo tem apenas uma vida e três miseros Continues. A única maneira de aumentar suas chances no jogo é recarregar a barra de energia. Ao acumular corações, você pode ficar com barras em reserva (o número à esquerda dela mostra quantas você tem). Toda vez que for atingido, o guerreiro não só perde energia como também deixa cair a espada. Mas lembre-se de que ela pode ser apanhada em qualquer lugar da tela.



### Estágios

A cada estágio completado, o personagem ganhará uma espada mais poderosa. Lá pelo final do jogo, você vai ver o lambe-luz da arma que é preciso carregar para enfrentar o último chefe.



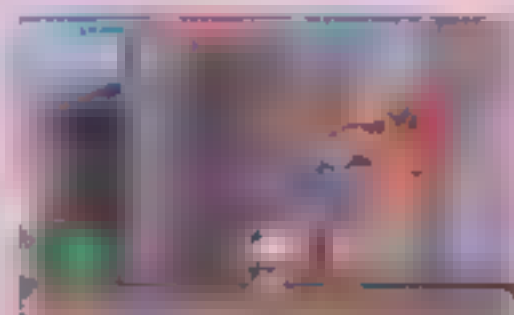
Os tiros fortes do cavaleiro são a melhor arma para os desafios do final do jogo.

### Ajudantes

Ao pegar uma chave, você poderá fazer as ajudantes aparecerem em frente delas e pressionar T. Na maioria das vezes, isso fará surgir um personagem que virá seu ajudante. Ele o acompanhará até o fim do jogo, e você poderá ativar o fogo. São oito opções de ajudantes, cada um com habilidades diferentes. Se você pegar duas chaves, o poder dele aumentará.



Para não trocar de ajudante ao abrir uma porta, basta pular sobre ele sem tocá-lo e ele não lhe seguirá.



Use Paradin para enfrentar o primeiro chefe. Passe por baixo dele quando saltar e atire quando ele estiver no chão.



SUPER NES



OS AJUDANTES  
COM MUITO PODER  
DE FOGO SÃO

1. PARADIN O CAVALHEIRO  
2. O S. N. A. M. H. E. S.  
3. G. A. R. D. I. E. L. O. U. N. A. C. I. O,

# TODAS AS ONDAS DO MUNDO



**SURF É FLUIR**  
NAS LÂNGAS



# DICAS



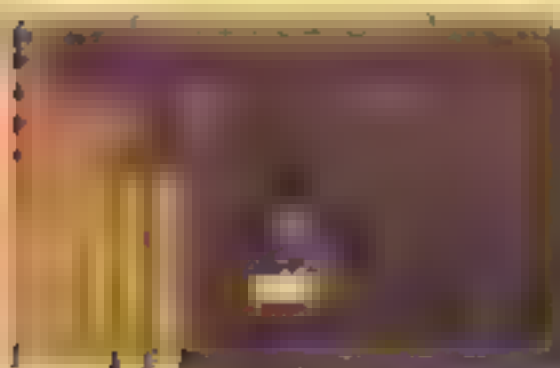
**Chefes** - As salas de vários chefes têm surpresas e passagens secretas. Depois de eliminá-los, volte ao ponto de partida e vá para o próximo chefe.



**The Weaponary** - Esta sala tem uma plataforma suspensa que você pode usar para ir para cima. Tem mesmo um chapéu voador. Use-o para ir para cima e pegar a plataforma que leva a uma sala secreta.

**The Big Book** - Drop In, pressione ↓ e vá para a outra sala.

Continuando com nossa seção especial de dicas sobre este jogo, aí vão algumas passagens secretas pra você conhecer.



**Long Garden** - Nesta sala, pegue a primeira plataforma flutuante e salte para a esquerda passando por três paredes. Você encontrará duas vidas. Mas cuidado!

1. ON que aparece no canto inferior direito. 2. Bota com a seta para cima e volte para trás. 3. O traco mostrado por cima da sala para pegar mais prêmios.

**Hall of locks** - Bem acima do terceiro andar, há um botão ON no teto. Quando os urzinhos de pelúcia no apoio saltam e dão uma cabeçada no botão, você abre o caminho entre o terceiro e quarto andar da fave. Aí é só jogar-se no buraco e pegar mais prêmios.

**The Games Room** - Suba sobre a porta do final desta sala e aperte ↑. Você vai abrir uma porta secreta e cairá num local cheio de quadradinhos luminosos que escondem vários prêmios. A sala leva a uma surpresa. Entre e pegue os prêmios.

**Tox Tower** - Na sala 1-1, suba até o topo da torre e pressione ↑. Você vai descobrir a sala secreta. Entre pela porta à esquerda e você vai sair na porta The Rack. Suba nela e pressione ↑. Você descobrirá a sala secreta.



**The Armory** - Nesta sala, suba até o topo da torre e pressione ↑. Você vai descobrir a sala secreta. Entre pela porta à esquerda e você vai sair na porta The Rack. Suba nela e pressione ↑. Você descobrirá a sala secreta.

## SUPER MARIO WORLD

**Chocolate Island 2** - Nesta sala, suba até o topo da torre e pressione ↑. Você vai descobrir a sala secreta. Entre pela porta à esquerda e você vai sair na porta The Rack. Suba nela e pressione ↑. Você descobrirá a sala secreta.

## LEMMINGS

**Test-sound** - Pressione as teclas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, e as setas para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.

## TOP GEAR

**Seção de fases** - Pressione as teclas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, e as setas para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.

## SUPER OFF-ROAD

**Ganhando sempre** - Pressione as teclas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, e as setas para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.





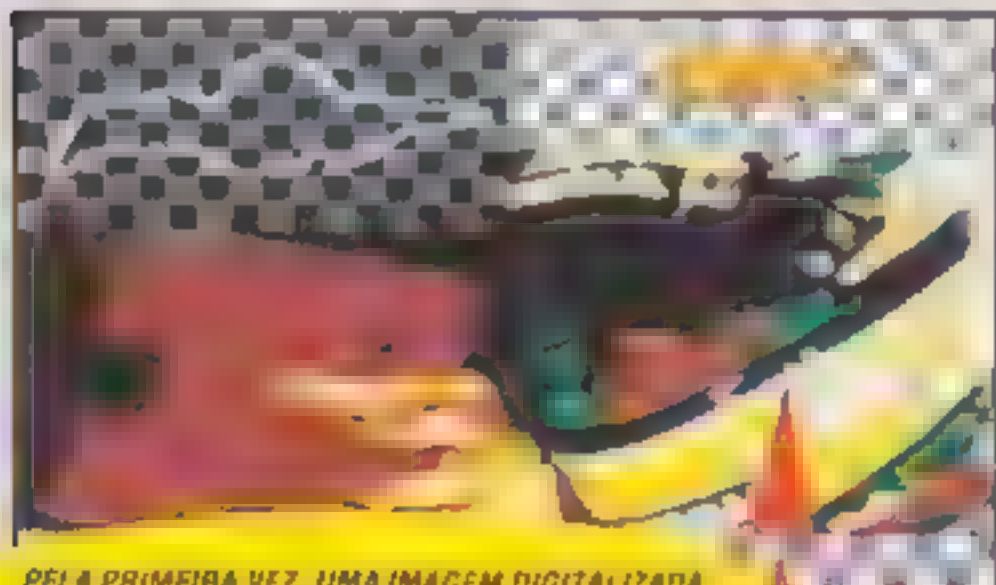


# CORRIDA/DICAS

## AYRTON SENNA'S



**Fãs do Master System:** bem-vindos ao mundo dos jogos com imagens digitalizadas. A Sega tanto fez que colocou neste jogo um simpático retrato digitalizado do piloto Ayrton Senna. Mas o jogo não merece destaque apenas por causa disso. A dirigibilidade do carro, a colocação das informações na tela, os detalhes da pista, os gráficos e sons estão bem melhores que na versão anterior.



PELA PRIMEIRA VEZ, UMA IMAGEM DIGITALIZADA EM JOGO DE MASTER

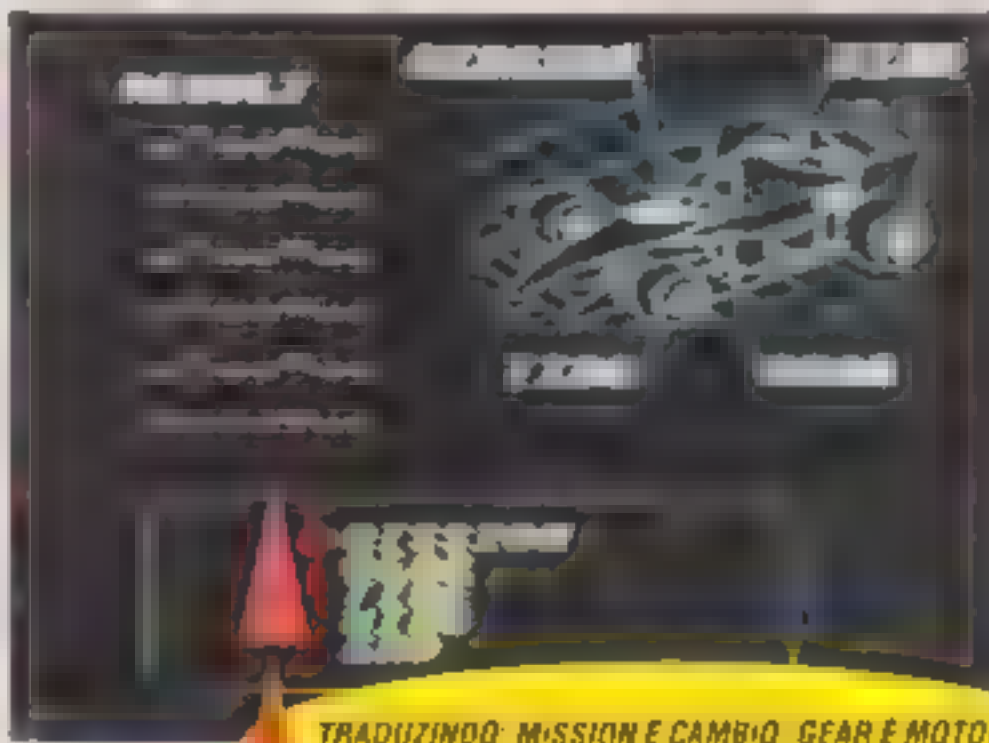
### Free Practice e Championship

No modo Free Practice você pode acessar qualquer uma das 16 pistas e treinar o tempo que quiser. Na outra opção — a Championship — você desafia o próprio Senna no campeonato mundial. Aí a sequência das pistas segue uma ordem determinada. Uma das inovações do jogo é que ele traz comentários do próprio Senna sobre as características e dificuldades de cada circuito.



### Configuração do carro

Na opção Setting, você mesmo decide o tipo de pneus, câmbio, motor e aerofólio que quer usar em seu carro. Utilizamos todas as combinações possíveis e chegamos a dois tipos de configuração mais adequados: uma para iniciantes e outra para quem já tem mais prática no jogo.



TRADUZINDO: MISSIONE E CAMBIO, GEAR E MOTOR, TYRE E PNEU E WIND E AEROFOLIO

### Câmbio

Para cada opção de câmbio, os botões do joystick assumem funções diferentes. Para quem usa câmbio manual, uma dica: o momento certo para a troca de marcha é quando a agulha do acelerador (canto direito inferior da tela) entra na cor laranja.

PARA SAIR DO TREINO, APERTE O PAUSE E DEPOIS OS BOTÕES 1 E 2 JUNTOS

# SUPER MÔNACO GP2



USAR O AEROFÓLIO 45 AJUDA A SEGURAR O CARRO NA PISTA DANDO MAIOR ESTABILIDADE



SE QUANDO VOCÊ ESTIVER FAZENDO UMA CURVA O PNEU FRITAR, REDUZA E AFASTA O CARRO DA ZEBRA. SE ELE SAIR DA PISTA, RODARÁ

## CONFIGURAÇÃO PARA INICIANTE

CÂMBIO AUTOMÁTICO ★ MOTOR A ★ PNEU C ★ AEROFÓLIO 45 (PARA PISTAS DIFÍCEIS) E 0 (PARA CIRCUITOS VELOZES) ★ VELOCIDADE MÁXIMA (COM AEROFÓLIO 0): 316 KM/H

## CONFIGURAÇÃO PARA EXPERTS

CÂMBIO DE 6 MARCHAS ★ MOTOR A ★ PNEU C ★ AEROFÓLIO 0 ★ VELOCIDADE MÁXIMA: 326 KM/H



### POWER STRIKE

10 vidas - Na tela de abertura, aperte ↓, → ↓, ←, →, ↑, → e o botão 1 duas vezes

### DOUBLE DRAGON

Continues infinitos - As três primeiras fases do game têm Continues infinitos. Para conseguir o mesmo nas outras fases é só pular para cima e para baixo umas 30 vezes no começo das telas.



### MONDO RACER

Seleção de fases - Na tela de abertura, digite ↑, ↓, ← e →. Um número aparecerá ao lado da tela. Ele indica a fase na qual você jogará.



### NITE ADVENTURE

Seleção de som - Aperte o botão 1. Aparecerá uma tela com dois arcos-íris, figuras e nomes. Quando as figuras se encontrarem na tela, aperte ← uma vez e → 20 vezes. Se você fizer tudo certo, a cabeça de Nino aparecerá à direita do arco-íris. Acima dela existe um quadrado onde você pode escolher uma das sete músicas.

MASTER





# ESPORTE/DICAS

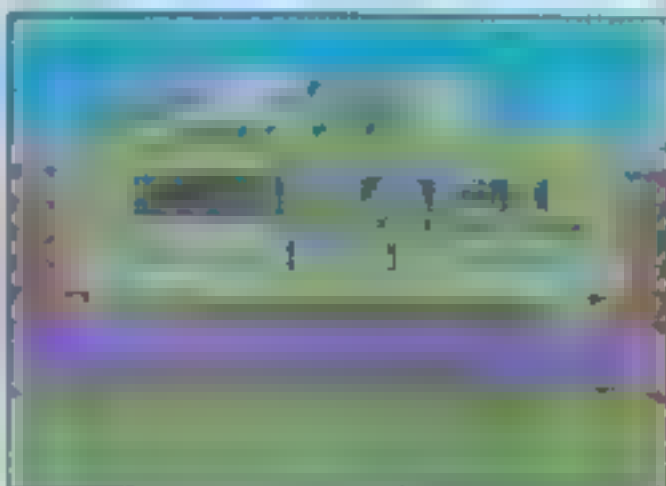
## THE MAJORS: PRO BASEBALL

Se você embarcou na onda dos esportes americanos, fique esperto. Está saindo nos States um ótimo cartucho de beisebol para Game Gear.

The Majors Pro Baseball é um game que traz várias delícias do esporte mais popular da América do Norte. Isso mesmo: mais que o basquete ou que o futebol americano! Nos States a moçada joga beisebol como a gente joga futebol: com bola pesada, com bola leve, com times grandes ou pequenos. E o mais legal é que as meninas também jogam. Mas não profissionalmente, só por diversão.

Como nos outros games de esportes baseados nos campeonatos americanos, há três jogadores muito presentes. E o primeiro deles é o time que você poderá

criar um time imbatível, o próprio "dream team" do beisebol. Se o de basquete já arrasou na Olimpíada, imagine o que o de beisebol é capaz de fazer.



Você pode escolher o estádio em que joga, o time que entra em campo e muito mais.



A rebatida é o caminho das vitórias no jogo. Escolha o lado em que preferir rebater. Daí, acerte em cheio na bolinha. Tente dar ele!

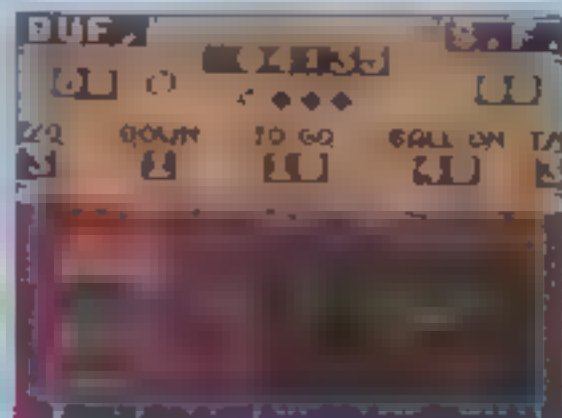


## JOE MONTANA FOOTBALL

O cartucho não é exatamente uma novidade, mas este Joe Montana Football continua legal: mesmo depois de seis meses do seu lançamento. Qual o segredo? O próprio Joe Montana, este máximo do futebol americano, participou do processo de desenvolvimento do cartucho. E que, além de craque, o cara é vidrado em games!

O grande barato do game é poder usar táticas variadas de futebol.

americano. Os gráficos ajudam pois são simples e têm boa definição. Isto facilita a visualização do game na tela. A música não é das melhores. Uma dica: abaixe o som do seu Game Gear. Se você manja de futebol americano, vai deltar. Se não saca nada, eis uma boa oportunidade para aprender.



Escolha a tática que achar mais adequada. O cartucho permite que você escolha o time, as jogadoras e tudo o mais.



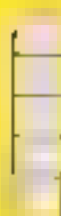
Nem só de ataques vive uma partida de futebol americano! Procure defender-se da melhor maneira possível, senão você dança.



## LIMPEZA!

Se o seu Game Gear anda dando chuveiros na tela ou se você acha que o seu equipamento está sujo e precisa de uma boa prova. A Sega lançou o Cleaning Gear, ideia para limpar tanto o console quanto os próprios cartuchos. Então adeus poeira!

## CAME GEAR



### REGRAS

Passwords—digite estes códigos para passar direto para as seguintes fases:

Fase 25—IAPI  
Fase 75—JGPO

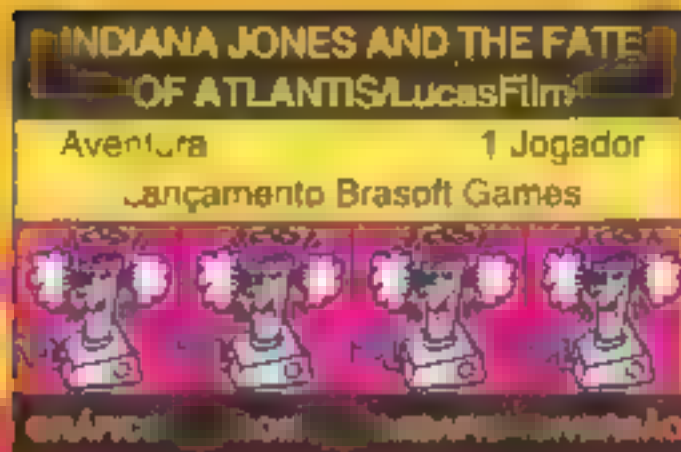
Fase 50—AGAC  
Fase 99—PCJK



### OUT RUN

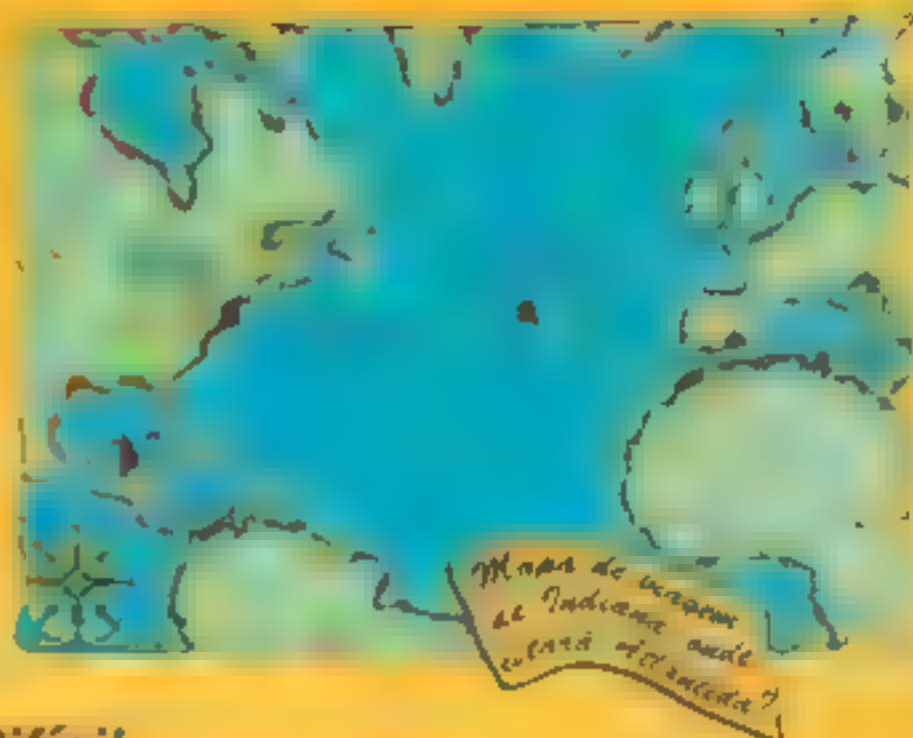
Tempo infinito—durante a tela de apresentação, aperte na sequência botão 1, botão 2 e Start. Mas fique esperto: a mágica só funciona com dois controles conectados.

# AVENTURA/DICAS



**Atlântida, o Continente Perdido.** Desde que o filósofo grego Platão falou neste assunto pela primeira vez, Atlântida transformou-se num dos maiores mistérios da humanidade. Quem a construiu? Onde? Como ela desapareceu? Responder a este enigma é mais um trabalho para o herói do chapéu e chicote. Ele mesmo: Indiana Jones

No mais novo jogo da LucasFilm Games, Indy corre no tempo dos neozés para encontrar a... Os jogadores estão atrás do continente perdido porque, diz a lenda, seus habitantes usavam um minério muito poderoso chamado Orichalcum como fonte de energia. Acontece que esse mineral acabou se tornando radioativo devido a uma explosão atômica. Já viu, né?



## Novidade

Para quem conhece a aventura anterior de Indiana, The Fate of Atlantis traz várias novidades. A começar pela companhia do herói: Sophia Hapgood, arqueóloga que sabe tudo sobre a Atlântida. Ela é a personagem feminina mais inteligente que já apareceu em um jogo de aventura. Além disso, o jogo traz uma nova mecânica de jogo, a chamada "Puzzle Solving", que permite ao jogador resolver puzzles de uma forma mais rápida e eficiente. Isso tudo em um jogo que é considerado um dos melhores de todos os tempos.

## Difícil

Agora, vamos falar sobre a dificuldade do jogo. Ele exige uma boa dose de paciência para resolver enigmas. Além disso, o jogador precisa ter uma boa noção de direção para não se perder no mapa. O jogo também possui uma variedade de armas e habilidades que podem ser usadas para superar obstáculos. No entanto, a dificuldade real do jogo está na complexidade dos puzzles e na necessidade de usar a inteligência para resolver os problemas. Se você é um jogador experiente, você vai gostar muito desse jogo.



Sophia é inteligente e prega peças em Indy. Mas às vezes você terá de usar um jeitinho pouco delicado para convencê-la de algo.



O livro está bem no meio das tranqueiras da universidade. Vasculhe estantes caídas ou estatuas de gatos.

# AÇÃO GAMES

A SUA REVISTA DE GAMES - PARA ANUNCIAR LIGUE: 211-7866 - R. 314

**SE DECIDIR PELA OPÇÃO TEAM,  
CONVERSE COM SOPHIA FREQUENTEMENTE:  
ELA TEM MUITAS DICAS**



## Três caminhos

Depois de achar o livro, você terá de escolher entre três caminhos para continuar a aventura: continuar com Sophia (opção Team), continuar sozinho desvendando charadas (Wits) ou sozinho e na base da porrada (Fists). Sim, se quiser partir para a terceira opção, poderá usar a Suckerpunch para capturar o



Quando for preciso sair no braço, apete para o Sucker Punch. Basta apertar as teclas F e B e... veja com seus próprios olhos

Solução de um enigma para usar a primeira pedra: sol forte (noon sun) bate nos chifres (símbolo na posição do meio-dia)



## Procurando as pedras

A grande base de todo o mistério se encontra nas pedras que Indy precisa encontrar: Suckstone, Moonstone e Wordstone. Juntas ou separadas, as pedras causam diferentes efeitos. A pedra Suckstone, por exemplo, Monte Corno. As outras duas estão na Ilha de Creta. Divirta-se: vai ser o maior trapo para pegá-las.

**ATENÇÃO: OS ENIGMAS E LOCALIZAÇÃO DOS OBJETOS VARIAM DE JOGO PARA JOGO E DE ACORDO COM SUAS OPÇÕES.**



## MONKEY ISLAND 2

Na edição passada, falamos de coisas importantes que é preciso fazer nas ilhas Scooby e Phatt. Agora, você vai ver o trampo que dá para pegar o primeiro mapa.

**O LIVRO DO GOVERNADOR** - Este livro contém citações de marinheiros famosos. São frases que o ajudarão a localizar um pedaço do mapa na ilha do condado de Scooby Island. Pegue a chave da ilha na Ilha de Suez. Para isso, você terá de montar um caixão usando os pregos e martelo. A chave está pendurada na parede.

**PREÇOS E MARTELO** - Para apanhar este material em Scooby Island, você tem de comprar uma serra de antiquário e usá-lo para separar a perna-cadela do porão beirado de Scooby Island. Ele vai acordar e chamar um "médico" para sua perna. Quero o atende e o consertou, mas você terá que achar de afiar a serra.

Na edição passada falamos de como pegar a chave da ilha de Scooby. Agora, você terá de montar um caixão usando os pregos e martelo.

ento com o livro Vinhos R e pos o livro chamado two-asht-afe, que por a do nas estantes da própria bruxa. E faz o macumunha. Bebe o pote de e despeja seu conteúdo sobre o rio. O dinheiro.

**PEGANDO O MAPA** - O marinheiro, que era cozinheiro do navio, só lhe entregará o mapa se você zerar o jogo. Pegue o dinheiro e pegue o dinheiro. Pegue o dinheiro e pegue o dinheiro. Pegue o dinheiro e pegue o dinheiro. Pegue o dinheiro e pegue o dinheiro.

PC



## PINBALL



## TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY

## 3 Bolas e Som Especial

Os pinballs antigos tinham 5 bolas e davam poucos pontos. Já nas ultramodernas máquinas de hoje, rolam apenas 3 bolas. Mas o score é milionário. Para ganhar um replay você precisa fazer 200 milhões de pontos!!! O que mais impressiona em *Terminator 2* é o som. Não dá pra não se emocionar ao ouvir sua voz digitalizada falando "Hasta la vista". É uma pena que a zoeira dos flippers não deixe o som em evidência. Mas tudo bem, com um pouco de esforço dá pra perceber o sonzão que rola.

## Pistola e Videogame

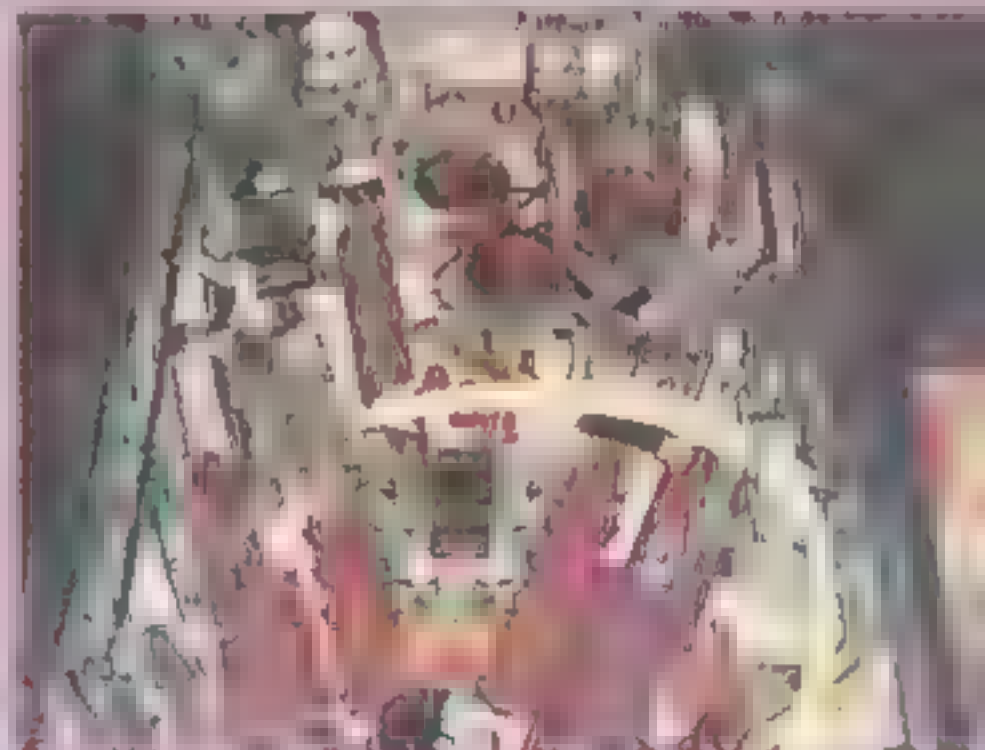
Uma das maiores inovações da máquina é a pistola para lançar as bolinhas. É mais fácil e muito mais divertido. E para mostrar que a alta tecnologia dos games está presente nos pinballs modernos, há um videogame. Depois de acertar a bandeirinha na boca da caveira e prender a bola, aparece uma tela de vídeo. Dentre as várias opções do que pode rolar no sorteio, há um game tipo mata-mata. Vamos as dicas.



Para ganhar especial (uma partida extra), prenda a bola na caveira e espere pelo sorteio. Daí é só torcer para cair no NEW GAME.

★ Jogue a bola lá para cima e mande ver nas luzes para multiplicar seu bônus. ★ Com o flipper da direita você pode encaixar a bola em dois lugares: no alto à direita ou embaixo à esquerda. Mire bem!

Se você tem mais de 15 anos, deve se lembrar dos pinballs antigos, tipo *Cosmic*, *Cavaleiro Negro* ou *Fire Action*. Pois é, eles já eram! Depois de ficar um tempão sem novidades, o pinball começa a renascer no Brasil. Máquinas como *Turtles*, *Simpsons*, *Hook* e, é claro, *Terminator 2: Judgement Day*, fazem a cabeça da moçada ligada em arcades. É por isso que, nesta edição, vamos detonar uma das melhores máquinas de pinball pra você!



Jogar com 3 bolas é demais! Prenda a bola na simpática caveira. Na hora de lançar a outra bola, fique ligado nos alvos iluminados que piscam. Também atinja exatamente o que estiver piscando.

**ACERTE TODAS AS BANDEIRINHAS QUE PUDER. É UMA BOA MANEIRA DE DESCOLAR MUITOS PONTOS**

# DICAS

## COMO VENCER O JOGO

Muda gente a nda curte esta superaventura. Como não é muito fácil passar pe os inimigos que papo- am na sua frente, selecionamos a gumas dicas pra voce. Saiba aqui como acabar com os chefes das tres primeiras fases.



**FASE 1**  
Saca as latas de lixo? Elas não estão lá por acaso. Use-as para começar a atacar o primeiro chefe. Depois vá pra cima.



**FASE 2**  
Um supermonstro cabaludo. Atira na altura de seu ombro esquerdo para ele virar história...



**FASE 3**  
Esse é pedreira. Fuja de sua béli- ca mortal e ataque suas costas. Defenda-se primeiro para atacar depois.



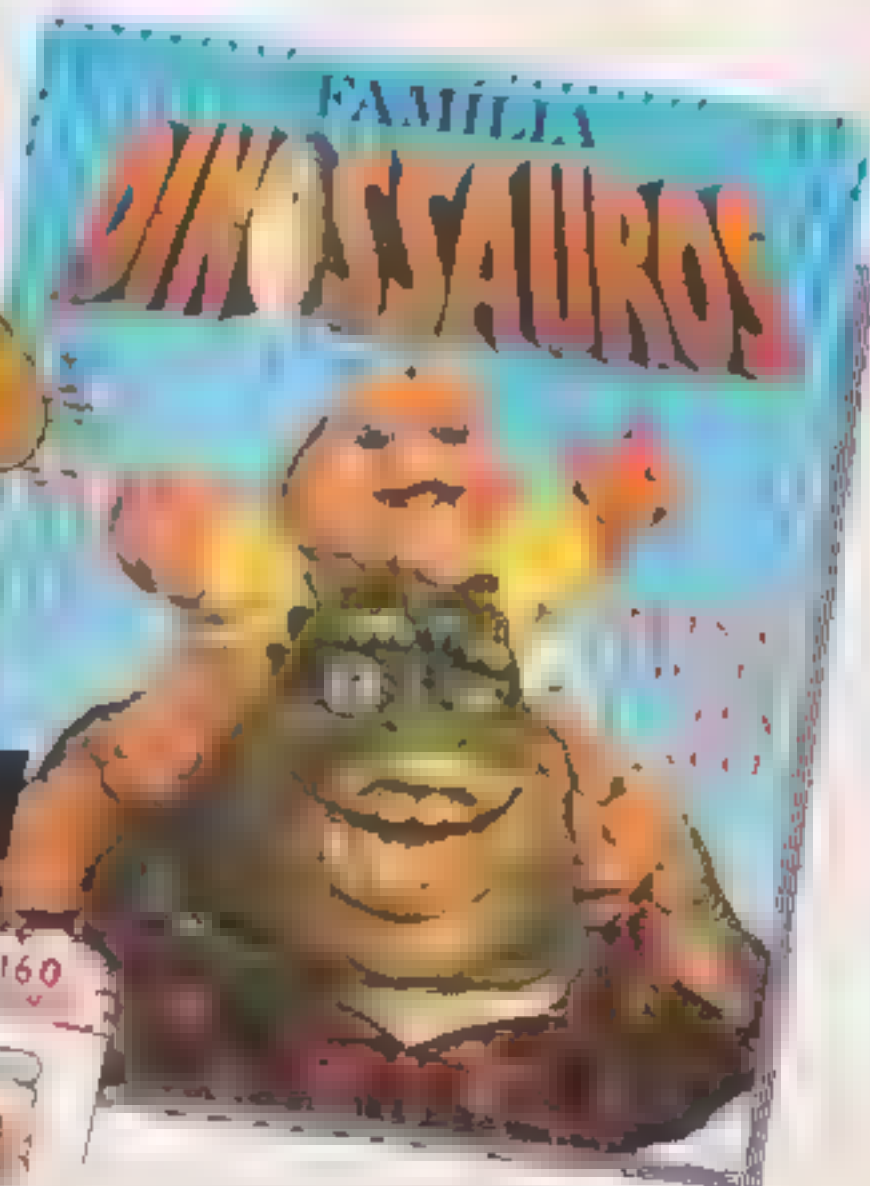
## CHEGARAM AS FIGURINHAS FAMÍLIA

# DINOSAURUS

## O SUCESSO DA TV PARA VOCÊ!



NAS BANCAS.  
VÁ VOANDO BUSCAR.



GARANTIA DE 2 FIGURINHAS  
NÃO REPETIDAS EM CADA ENVELOPE









# PROGAMES

**O MUNDO DOS GAMES**

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 - CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

## RECADO ESPECIAL PARA GAMELOCADORAS E VIDEOLOCADORAS

Garantam o seu melhor lucro, comprando na Progames. A Progames está garantindo sua posição de N° 1 no mercado brasileiro de videogames, oferecendo ao melhor preço as

últimas novidades em cartuchos e equipamentos para todos os sistemas.

Consultem nosso Departamento de Revenda.

Seja você o franquiado Progames de sua localidade.  
Consulte nosso Departamento de Franquia.

### "ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

**Grande São Paulo:**  
Lapa - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444  
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229  
Tel.: (011) 950.6329  
V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638  
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766  
Tel.: (011) 941.9957  
P. Continental - Av. Antonio S. Naschese, 127  
Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224  
Tel.: (011) 876.5531  
Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088  
Tel.: (011) 288.2200  
Pinheiros - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280.3220  
Chácara Sto. Antonio - Rua Octávio Machado, 992  
Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525  
1º andar - Tel.: (011) 209.0971  
Santo André - Rua Pde. Manoel de Paiva, 120  
Tel.: (011) 440.9398  
S. B. do Campo - Rua Municipal, 446  
Tel.: (011) 458.2882  
S. C. do Sul - Rua Amazonas, 898  
Tel.: (011) 441.9429

#### **Interior de São Paulo:**

#### **Rio de Janeiro:**

#### **Brasília:** **Salvador:**

#### **Senhor do Bonfim:** **João Pessoa:**

#### **Campo Grande:** **Cuiabá:** **Vitória:**

#### **Belo Horizonte:**

Bragança Paulista - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230  
Tel.: (011) 433.0998  
S. J. dos Campos - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319  
Tel.: (0123) 41.7250  
Campinas - Av. Andrade Neves, 1654  
Tel.: (0192) 41.6828  
Tijuca - Rua Major Ávila, 242 - Lj. F  
Tel.: (021) 264.8336  
SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311  
Pituba - Rua Ceará, Shopping Ponta 7 - Lj. 18  
Tel.: (071) 248.0135  
Rua Juviriano Duarte, 38 - Tel.: (075) 841.1776  
Tambau - Av. Negro, 200 - Sl. 112  
Tel.: (083) 226.2369  
Rua Pedro Celestino, 1717 - Tel.: (067) 624.5334  
Av. Isaac Póvoas, 1217 - Tel.: (065) 624.7112  
Praia do Canto - Rua Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1  
Tel.: (027) 225.0639  
Savassi - Av. do Contorno, 6283 - Tel.: (031) 225.8121  
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5  
Tel.: (031) 488.1644

VOCÊS JÁ ESTÃO NA IDADE  
DE CONHECER ESSA MOÇA



**MOÇA MULATA**  
(BEBIDA QUENTE COM CHOCOLATE)

INGREDIENTES



1 LATA DE LEITE MOÇA

3 VEZES E MEIA A MESMA

MEDIDA DE LEITE

2 CASCAS DE CANELA

1 TABLETE DE CHOCOLATE MEIO

AMARGO NESTLÉ (200G)

NOZ-MOSCADA A GOSTO

MODO DE PREPARO

BATA NO LIQUIDIFICADOR O LEITE  
MOÇA. O LEITE É LEVE AO FOGO PARA  
FERVER COM A CANELA, MEXENDO DE  
VEZ EM QUANDO. ASSIM QUE INICIAR A  
FERVURA, ABAIXE O FOGO E ADICIONE  
O CHOCOLATE MEIO AMARGO PICADO,  
MEXENDO ATÉ DERRETER  
COMPLETAMENTE. RETIRE A CANELA.  
DISTRIBUA A CHOCOLATADA EM  
XÍCARAS E POLVILHE A NOZ-MOSCADA.



RENDIMENTO: 5 A 6 PORÇÕES

NESTE INVERNO,  
BEBIDAS QUENTES

**BATEU  
TOMOU**



VOCÊ FAZ E BEBE MARAVILHAS  
COM LEITE MOÇA

